POWER UNLIMITED



SUPER SMASH BROS.
MEESTERWERK GAAT Wii U HOT MAKEN!

GRAN TURISMO 6
ALS EEN TWERKENDE MILEY CYRUS

SHADOWS OF MORDOR
EXCLUSIEVE FIRST LOOK!

COD: GHOSTS VS BATTLEFIELD 4
MP-OORLOG OP DE REDACTIE

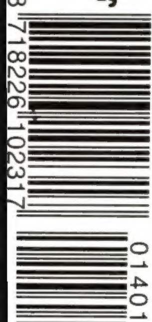
PU redactie blikt terug op 2013

DEADRISING 3

WWW.PU.NL

JAN.2014

BP € 4,65





PLUS: RIJ VALS IN NEED FOR SPEED RIVALS • PROFCHECK MET ARIE KOOMEN • PURETRO OVER KNALVEE • JURJEN GAMET ZICH FIT • GEILEN OP PS4 EXCLUSIVE THE ORDER: 1886 • 'OOK GESPEELD' STROTJEVOL MET TWAALF GAMES! • THE EVIL WITHIN IS ENG... HEEL ENG • TOP TIEN CONTROVERSIËLE GAME-MOMENTEN • MOOIE UREN MET BRAVELY DEFAULT • VERRASSENDE COMEBACK VAN AGE OF WONDERS • DE GLAZEN BOL VERTELT WAT 2014 GAAT BRENGEN • EXTRA LANGE FRAMEDROP STRIP! • WAAROM LAUNCHGAMES VAAK KUT ZIJN • EN NOG VEEL MEER...

Ultieme Game PC's

Stel zelf gemakkelijk je eigen ultieme Game PC samen!



Game PC Budget

Betaalbare game computer voor elke gamer.



AMD Game PC

Voor de gamer die net iets meer wil.



Gratis bij een PC of Laptop

Kies **GRATIS** bij bestelling van een computer uit de game **Splinter Cell® Blacklist™** of **Bullguard Internet Security**!

COUPONCODE: **LETSGAME** OF **PROTECTME**

Deze aanbieding is geldig zolang de voorraad.





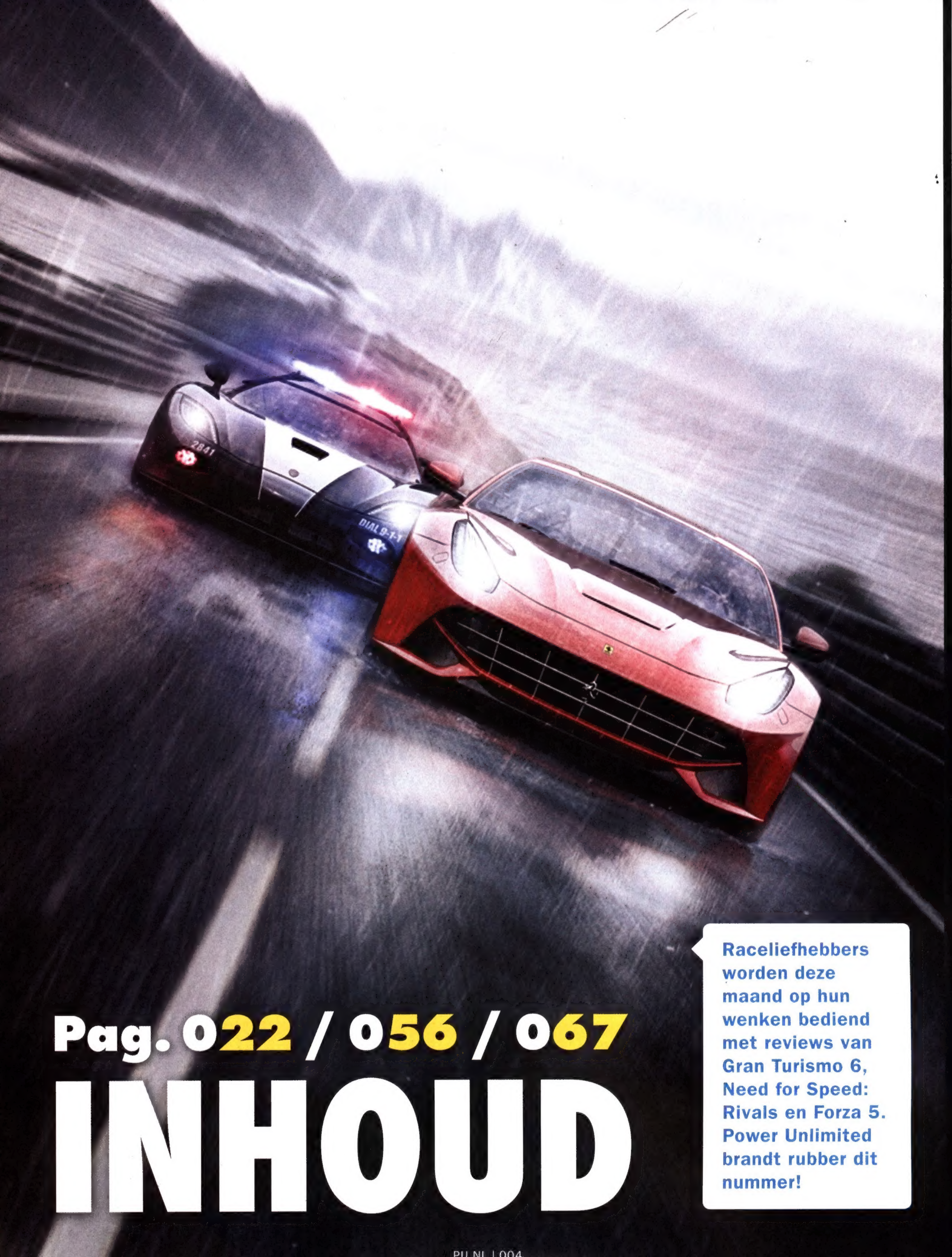
Nieuw: Eerste game laptop met 3K LCD beeldscherm

Met de nieuwe MSI GT60 2OD-066NL (3K Editon) speel je alle games op de hoogste instellingen en dat allemaal op een 3K WQHD+ **(2880x1620)** beeldscherm.Games komen extra tot leven door de Dynaudio speakers. Met deze laptop speel je de games als nooit tevoren! **Nu: € 2799,-**

GAMEPC.nl
Omdat de games het waard zijn!

Kant en klare PC's! PC aan & Gamen maar!

Ontvang jouw droom PC kant en klaar in huis! Het enige wat je hoeft te doen is de PC thuis aan te zetten. Standaard met **2 jaar** garantie!


Pag. 022 / 056 / 067
INHOUD
Raceliefhebbers worden deze maand op hun wenken bediend met reviews van Gran Turismo 6, Need for Speed: Rivals en Forza 5. Power Unlimited brandt rubber dit nummer!


Pag. 040


Pag. 042


Pag. 022


Pag. 053



Pag. 066

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

PRE-LAUNCH REVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST

COLOFON
POWER UNLIMITED

HOI 2014 KEURMERK

Reshift

HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Klantenservice@reshift.nl
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost met ingang van 1 januari 2014 € 51,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief of mail) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.
PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden.
Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

TERUGKIJKEN EN VOORUITBLIKKEN



I love the smell of pine needles in the morning. Tja, ik hou nu eenmaal van oer-Hollandsche gezelligheid en december is dan ook mijn favoriete maand van het jaar. En omdat ik nu eenmaal de baas ben, heb ik de PU deze maand subtiel doch vernuftig in kerstsfeer gedoopt met onder andere persoonlijke kerstballen en -kaartjes van alle redacteuren. Op de site blikken we vooral terug op het afgelopen jaar, maar in deze PU turen we aandachtig in mijn Glazen Bol om te zien wat 2014 ons gaat brengen.
Ook zonder Glazen Bol kunnen we met honderd procent zekerheid voorspellen dat de Xbox One volgend jaar in Nederland verschijnt, maar wij konden daar niet op wachten, en hebben daarom in Duitsland een X1 gescoord en gelijk maar een heuse pre-Xbox One launch special in elkaar gesleuteld. Een beetje als lekkermakertje.
Over (niet zo) lekker gesproken... wie heeft de laatste keer het gourmetstel geleend en niet schoongemaakt? ● *Jan*



GEZELLIG, HOOR!

IEMAND MOET HET DOEN

Ongeveer een keer per maand komt Tjeerd 's ochtends met een trolley de redactie op, en dan weten wij genoeg. Meneer gaat weer naar z'n vriendin in Madrid. En dan zijn we best wel eens jaloers. Vooral als het hier kutweer is, en Tjeerd ons grijnzend vertelt dat het in de Spaanse hoofdstad heerlijk zonnig is en een graadje of tien warmer.
Deze maand kende onze jaloezie echter een soort van overtreffende trap, toen Tjeerd ons vanuit Spanje Appte dat zijn vriendin hem verrast had met een Xbox One! We horen het Tjeerd nog zeggen, toen hij twee dagen daarvoor de redactie met z'n koffertje op wieltjes uitliep: "fijn weekend jongens, ik ga naar Spanje, iemand moet het doen."



Ondertussen...

Florian



Ontwierp deze maand:

Mijn eigen custom Xbox One en PlayStation 4 controllers! Op deze manier kan het next-gen tijdperk voor mij helemaal in stijl beginnen.

Tjeerd



Wandelde deze maand:

In Jonköping, Zweden. Prima plek voor je rust. Ik zag een kerk en een fontein en toen ik effe niet oplette, liep ik over een begraafplaats. Krijg je als er tienduizend gamers een week lang fraggen.

Graddus

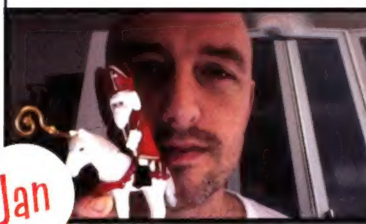


Deed deze maand:

Lekker eigenwijs! Terwijl iedereen in Nederland 'gewoon' een PS4 scoorde, kocht ik een Duitse Xbox One. Alleen jammer dat ik toen geen geld voor games meer had...

Schreef deze maand:

Een kleine veertig Sinterklaasgedichten. Maar natuurlijk ging dat niet ten koste van mijn toewijding voor PU. Yep, ik ben nu eenmaal een/de baas.



Jan

Speelde deze maand:

Lekker ouderwets Duke Nukem 3D! Waarom matige shooters spelen op next-gen consoles als je ook een geweldige kunt spelen op je laptop?



Samuel

Was deze maand:

Jurylid bij een Mario look a like wedstrijd in Amsterdam. Naast niemand minder dan Charles Martinet, oftewel de stem van Mario. Woehoe!



Jurjen

JJ



Zag deze maand:

De PS4 en Xbox One aan zich voorbij gaan. Ik drukte *&^%$# voor de tweede keer dit kwartaal het scherm van mijn laptop kapot. Geld op dus!

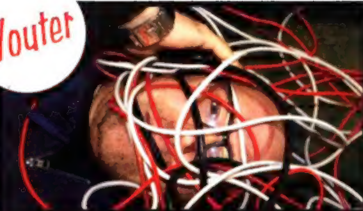
Ed



Scoorde deze maand:

Een smartphone! Bizar, ik kan met dit mobieltje zelfs skypen met m'n zoon die in Amerika woont! Dit had ik dertig jaar eerder moeten doen.

Wouter



Lag deze maand in de knoop:

Met HDMI-switches, optische splitters en tientallen kabels. Maar ik MOEST EN ZOU de 360, PS3, Xbone, PS4 en Wii U aan één televisie koppelen! En allemaal met surround natuurlijk.

Wordt vervolgd...



VERLEIDEN OVER EN WEER

Wijzelf vinden de Kulum nog steeds een leuke rubriek, maar omdat we als redacteuren allemaal al minstens twee keer aan de beurt zijn geweest, proberen we sinds kort aansprekende figuren die een link hebben met gamen, over te halen dit maandelijkse paginaatje te vullen.
Na DusDavid vorige maand, gooiden Jan en Florian deze keer al hun charmes in de strijd om Maisha (aka el33ta) te verleiden tot het schrijven van een Kulum. Alleen hadden wij sterk de indruk dat de heren zelf ook door de charmes van Maisha verleid werden... Die grijns is namelijk een middag lang niet van hun smoel geweest.

KAAS-COPS

Kijk ze eens zitten. Normaal hoor je ze altijd zeiken over de politie die onterechte bonnen aan hen uitdeelt en geen gezag meer heeft, maar zodra ze in zo'n autootje mogen zitten, veranderen ze meteen in kleine kinderen. Check het filmpje maar eens op PU.nl; kun je Tjeerd ook nog heel stoer horen praten door de microfoon...
Wat ons betreft zijn Jan en Tjeerd de Kaas-cops van de Maand.



Doe gewoon eens normaal tegen elkaar off- en online. Je bent geen meter stoerder met dat zielige gedrag.

Mijn Kerstwens



CHECK! WEER EEN PROF

Bij voorkeur nodigen wij voor onze profcheck BN'ers uit die iets met gamen hebben, en dat gold zeker voor Arie Koomen. Deze comedian (ex-Lama) en tenenkrommende reclamemaker voor Media Markt kwamen we dan ook regelmatig tegen op grote game-events. Maar dat hij écht een super fanatieke gamer is, daar kwam Tjeerd pas achter toen hij hem thuis opzocht.



Wat de gameroom van Arie voor cijfer krijgt, kun je checken op PU.nl, maar z'n figurine-verzameling werd hier op de redactie in ieder geval met begerige ogen bekeken. Tjeerd probeerde er nog eentje te bietsen tijdens z'n bezoek, waarop Arie natuurlijk antwoordde: 'ik ben toch niet gek!'

JURJEN IN DE JURY



Dat Jurjen een autoriteit is als het om Nintendo gaat, is niet alleen bij PU-lezers bekend, maar ook bij Nintendo zelf. Vandaar dat de afgeslankte Assenaar werd gevraagd om in Amsterdam in de jury te zitten om de beste Mario look a like te kiezen.
Leuk vond Jurjen vooral de ontmoeting met Charles Martinet, de man die al decennia lang de stem van Mario verzorgt (voor die teksten heeft ie vermoedelijk geen autocue nodig).
Geruchten gaan dat Jurjen de plaats had ingenomen van Gordon, want men was toch een beetje bang geworden dat het dan vooral zou gaan over moederneukende spaghettivretende maffiosi en dat wil je als sakezuipende en meisjesslipjessnuivende game-uitgever natuurlijk niet hebben.

★ PU.TV:

LIVESHOWS

Het blijft hard gaan met onze site. Nog steeds worden maandelijks bezoekersrecords gebroken en dat is mede te danken aan de uiterst succesvolle liveshows.
De launch van de PS4 en de Xbox One waren natuurlijk uitgelezen gebeurtenissen om jullie (live) optimaal te informeren over die shit. Leuk was het ook dat we daar weer eens wat andere gezichten tegenkwamen, zoals o.a. Peter, Teun en Alie. Ja, de PU is inmiddels een kweekvijver van talent; toch ook een mooie functie van ons 'merk'.



YO! POST!

brief van de maand

OH, ESMEE

Hey PU gasten,
Ik wil effe een paar dingen zeggen. Eerst maar eens dat die PU agenda moddervet is. Ben altijd afgeleid door dat ding. Ik gebruik hem nooit waar ie voor bedoeld is (zoals toetsen opschrijven en kijken wat we voor lessen hebben). Ik heb zelfs een meisje bij mij in de klas die hierdoor op jullie site is gaan kijken en serieus; ze wil een PS4 nu.
Als ik mijn agenda pak, kijkt ze altijd mee vooral die ED krijgt veel aandacht, ze lacht zich helemaal stuk. Wij zijn overigens bijna de enigen in de klas die de domme humor van de PU snappen. We praten nu bijna elke dag over de PU redactie: Jan reist tering veel en Graddus heet eigenlijk Willem en hij is naar Dubai geweest... voordat je het weet, is ze abonnee.
Hiervoor wil ik jullie bedanken; ik zal vanaf nu altijd die moddervette agenda kopen ook al ga ik straks niet meer naar school.
Dan nog iets: why the fuck gaan Maarten en Ward naar IGN Benelux? Daar is het toch saai, er zit nog iets achter ik weet het zeker. Ze komen op den duur zeker toch weer terug want het is bij de PU 100.000.000 keer leuker, toch?
En dan wil ik jullie nog bedanken voor het mij laten winnen van die Splinter Cell Xbox controller en vooral dat Wouter hem nog likte.
En dan nog gewoon een dikke thank youuu van Esmee en Daan keep going @ en de rest.
Groetjes, Daan Thijs en een beetje Esmee

Het toeval wil dat Wouter net begonnen is met het samenstellen van een nieuwe agenda, die nog vijf keer vetter wordt dan die van 2013-2014. Ja, het is mogelijk...
En dan nog wat, Thijs, we snappen het heel goed dat je nu tot over je oren verliefd bent op Esmee, want dames met goede smaak zijn onweerstaanbaar. Dus misschien is het een goed idee om een EA game te kiezen die je aan haar kan geven? Dan verover je niet alleen haar hart, maar heb je misschien eveneens een nieuwe gamer op de wereld gezet! (En ja, wij zijn ons ervan bewust hoe awkward het gaat worden als zij dit ook leest. HAH!)



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
RICHARD HOLKADE 8 – 2033PZ HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

TWEE ZIELEN, ÉÉN GAME

Hoi Gasten van De PU,
Allereerst, blij dat jullie lekker door kunnen gaan met het schrijven van dit goede blad wat ik al jaren met plezier lees.
Ik wil even wat kwijt over Beyond: Two Souls. In de review van Jan in nummer #239 beschrijft hij dat dit zo'n mooie spelervaring is. Ik ben het hier helemaal mee eens. Hieraan wil ik zelf nog toevoegen dat de twee player modus ook heel gaaf is. (Die mogelijkheid staat overigens niet rechts onderaan de pagina vermeld :P)
Ik zelf heb met twee vrienden het verhaal gespeeld waarbij we beurtelings stukjes en met Aiden en met Jodie speelde. Dit was heel verrassend om zo het spel te ervaren en al discussiërend de verschillende keuzes te maken die in het spel naar voren komen. Ook bij gevechten schreeuwden we naar elkaar welke kant Jodie moest opduiken om te voorkomen dat ze een pak rammel kreeg. We waren zo constant aan het samenwerken om te voorkomen dat Jodie en Aiden iets zouden overkomen. Zelfs mijn vriendin heeft op de bank mee zitten kijken en ervoer dit als een soort zeer spannend filmisch avontuur.
Dus bij deze wil ik iedereen melden dat dit spel met twee spelers ook zeer de moeite waard is om te spelen.
Groetjez,
Alex Booms, Rotterdam

Dan is het bij deze een 93! Zo, nu moeten we alleen nog even de Gamepage op PU.nl, de Current-Gen Top 100, 60.000 uitgaven van PU Magazine en de Metro van een maand geleden aanpassen. Waar is de Tipp-Ex?



De verrassing van 2013
X-COM: Enemy Within. De aankondiging van dit 'tussendeel' maakte mijn hele Gamescom in een klap goed. Niets is leuker dan aliens van anus tot aan onderkin open te snijden.

POSTGOZERT

Heren van de PU, gegroet!
Ik ben al jaren abonnee van het blad der bladen, en grijns al jaren wanneer ik hem van voor tot achter lees. Jullie passie voor games is onbetwist, de ondertitels bij de plaatjes zijn zoals gebruikelijk briljant. Dank jullie wel voor het feit dat jullie er altijd alle moeite voor doen om ons elke maand up-to-date te houden van alles wat er speelt in de game-wereld. Hulde ervoor.
Maar, zoals jullie je wellicht herinneren, was er de 28ste oktober een flinke storm over Nederland, en de dag erna...wel, laten we het erop houden dat je dan ook niet graag buiten zou willen zijn.
Ik was net uit het raam aan het kijken, en zat de regen stilletjes te vervloeken. Tot ik de gozer zag, die weer en wind trotseerde om de post langs te brengen. Waaronder mijn PU. Ik doe het raam open, bedank hem, en race naar beneden om de mailbox open te doen. Alhoewel ik niet het idee heb, dat hij me heeft zien groeten.
Dus, bij deze wil ik mijn dank tonen aan niet alleen jullie, maar ook de postdude die mij jullie blad heeft bezorgd. Thanx gozer!
Wouter Kootstra, Amstelveen



Ed is gek op semi-poëtisch, slap gelul; de man heeft niet voor niets tachtig boeken van Mart Smeets in z'n kast staan. Hem heb je dus blij gemaakt met deze brief...

★★★ ASOCIALE MEDIA ★★★

Stelling van de maand: Ik begin pas in 2014 met de next-gen!

facebook

Kevin Breemen
Komen nog genoeg vette games voor current-gen en heb nog een stapeltje onaangeraakte games, dus wacht lekker. Heb ik fijn een verse next-gen bak als de goeie games uitkomen.

Jesper Bekking
Ik weet niet of ik zelfs in 2014 al begin aan de 'next-gens'. Ik denk dat ik liever mijn pc een keer upgrade. Over het algemeen is een jaartje wachten tot de aanschaf van een nieuwe console geen slecht idee. Buiten dat het aanbod aan topgames veel groter is, zakt de prijs meestal ook nog wel iets en zijn de meeste kinderziektes er tegen die tijd wel uit.

Daan Thijs
Ja, als Infamous bundel er is.

Arno van den Berg
Ik haal beide consoles op de launch - kan gewoon niet kiezen 😜

Dave Swart
Ik begin op 29 november en knipper pas weer in januari.

Ivo Mulder
Nee, op 29 november join ik the next generation. Hoppa knallen op die PS4, je wil toch altijd het mooiste en beste, daarom dus gewoon a la minuut next-gen! BAM!

Joost Kunst
Ik blijf mijn Atari 2600 nog even trouw.

twitter

@DjMark18
Absoluut volgend jaar pas. Ik heb nog te veel current-gen games die ik wil uitspelen, en heb sinds kort een Wii U.

@joriskrown
Ik ga in z'n geheel niet beginnen aan next-gen. Ik ga een goeie gamecomputer kopen.

@XtrekX
De huidige consoles werken nog prima, en de eerste versies van de nieuwe generatie zijn nooit geweldig.

@SamWaeghez
In 2014 pas next-gen?! Dan mag je jezelf geen echte gamer noemen.

@MichelBulten
De echte next-gen titels komen pas uit in 2014, de huidige titels zijn opgemaakte ports.

Jullie mening in een taart



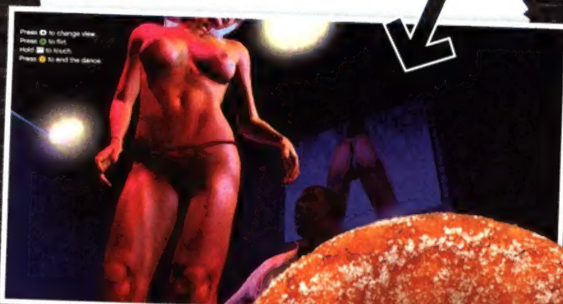
Ik wens je het lef om ook eens wat dingen buiten je favoriete genres en series te spelen. Gamen is heerlijk divers tegenwoordig, holbewoner!

Mijn Kerstwens

TETTEN VAN BETON

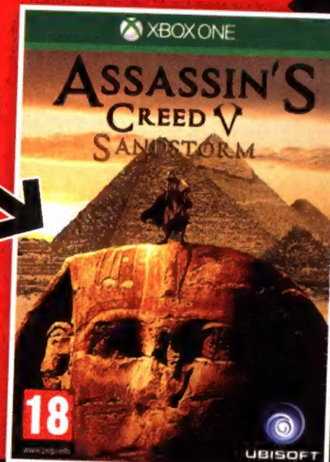
Eyy gasten van de PU,
De tetten van de strippers uit de stripclub van GTA V zijn van beton. D'r zit geen beweging in!
Simon Baars

We geloven je op je woord, Simon. Maarrum, even eerlijk zijn nu: hoeveel lapdances heb je ondergaan voordat je die conclusie trok? Hhhmm?



YO! ART

Yo gasten van de PU!
Het lijkt me echt vet dat Assassin's Creed V plaatsvindt in Egypte. Met die gedachte ben ik effe creatief bezig geweest met Photoshop. En zie hier het Resultaat!
'Assassins Creed V Sandstorm' lijk me echt een vette titel, die ook zomaar gebruikt zou kunnen worden door Ubisoft.
Ook heb ik een beetje nagedacht over het verhaal. Je start als een slaaf die stomme piramidetjes moet gaan bouwen te wijl hij duizenden zweepslagen op zijn rug krijgt gemept... en eindigt als een Assassin die in opstand komt en alle graftombes leeg rooft. Het lijkt me ook vet om Cleopatra in de game te zien! Wat vinden jullie hiervan?
Gr,
Thomas Roesink



Heel vet gedaan, Thomas! Sterker nog: het is waarschijnlijk veel té origineel voor Assassin's Creed. Beter verander je die subtitel in iets dat eindigt op '-ation' (domination, divination, incarnation, annihilation, bijvoorbeeld) en verander je de setting naar iets dat alleen interessant is voor mensen die geschiedenis gestudeerd hebben. Zoals het negentiende eeuwse Groot-Brittannië of Nusantara in de Middeleeuwen. Zijn we al warm, Ubi?

Power Spy

- Het was de afgelopen maand feest bij de Powerspy. De release van twee consoles in één maand tijd! De beste grap sinds jaren in de game-industrie.

- Okay, de release van de Xbox One had in Nederland last van nogal wat lag, maar dat mocht de pret niet drukken, want daar is de Powerspy inmiddels wel aan gewend.

- In ieder geval was november het startpunt van een nieuw tijdperk en dat vraagt om een speciale editie van de Powerspy, helemaal gewijd aan de next-gen consoles.

- De Powerspy snapt nog steeds niet waarom Microsoft de Xbox One de Xbox One heeft genoemd.

- Vooral omdat, rekening houdend met de toekomst, Xbox Two zo kut klinkt.

- De launchgames vielen traditioneel weer eens wat tegen. De rapportcijfers bestonden vooral uit zeventjes.

- Cijfers waar de gemiddelde PU-redacteur vroeger overigens een moord voor had gedaan.

- Over moord gesproken: het duurde precies twee dagen voordat de eerste 'PlayStation 4-moord' werd gepleegd.

- Een Amerikaan werd beroofd van zijn nieuwe console met dodelijk gevolg.

- De Powerspy vindt dat een moord meer zegt over een console dan een review. Je doodt immers niet voor niks.

- Misschien voortaan de cijfers voor een nieuwe console in het aantal moordpartijen uitdrukken in plaats van sterren?

- Of gaat de Powerspy nu net als Gordon iets te ver…

- De Powerspy vindt veel dingen cool aan de Xbox One.

- Maar dat hele 'prik je kabel van je digitale zender in je Xbox One en laat ons je zender zijn', dat vat hij niet helemaal.

- Want feitelijk zegt Microsoft dat je straks via hun kastje tv op je tv kunt kijken. »

Fotorealisme op PS4

Enthousiast over nieuwe Uncharted

De eerste games op zowel de PS4 als de Xbox One maakten ons niet direct gillend gek van enthousiasme. Meer van hetzelfde, grafisch wat mooier.



"De launch line-up is qua games de beste die de PlayStation ooit gehad heeft."


Sony baas Tretton is snel tevreden.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

De toekomst ziet er echter florissanter uit (check ook de Glazen Bol special verderop in dit nummer), en helemaal nu er een nieuwe Uncharted is aangekondigd!

Ik vind dat vooral tof omdat de Uncharted-games altijd met afstand de mooiste games op de PS3 zijn geweest, en als Naughty Dog nu al roept dat deel 4 er grafisch echt stukken beter uit gaat zien, nou, dan loopt het kwijl al uit m'n mond.

Ten tweede is daar het genre. De next-gens hebben grafisch nog weinig echte vernieuwing laten zien. Vooral meer detail en een diepere drawing distance, maar ik denk dat het adventure genre, waar het draait om verbeeldingskracht en het magische van de wereld - en niet zozeer om de explosies en tientallen vijanden in beeld - je straks wel eens zwaar in het nieuwe verhaal van Drake gaat zuigen. Ik verwacht fotorealistische tempels en kastelen, let maar op!



Waar zijn de games?

Officiële iPhone-controller oogt niet slecht

Ik weet nog niet helemaal zeker of ik wel een controller voor mijn nieuwe iPhone 5S nodig heb. Maar mocht ik ooit zoiets willen kopen, dan zal ik in elk geval voor de Moga Ace Power gaan.



Waarschijnlijk was Steve Jobs' afkeer van games en knoppen de reden dat het zo lang heeft geduurd voordat iets dergelijks is uitgebracht, maar inmiddels verkopen Apple-winkels dan eindelijk de eerste officieel gelicenseerde iPhone-controller. Het ding heet de Moga Ace Power, en ziet er niet verkeerd uit.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Om te beginnen heeft deze iPhone-controller de looks, feel en functies van een Xbox-controller, en dat is geen slecht uitgangspunt. Andere voordelen: je sluit hem aan op het gat waar je normaal je oplader in steekt (dus geen geouwehoer met bluetooth), de controller is stiekem ook nog eens een portable oplader, en je kunt hem na gebruik dichtklappen tot de helft van zijn formaat - nooit gek voor iets wat in tas of jaszak moet.

De reden dat ik over een aanschaf twijfel? Ik heb nog geen interessante iPhone-game gevonden die de aanschafprijs van honderd euro voor zo'n ding - met het wellicht wat overdreven aanbod van twee analoge sticks en vier schouderknoppen - rechtvaardigt. Maar mooi is hij wel.

Noord-Korea in de aanval?

Cyber attack via games

In Seoul zijn enkele programmeurs aangehouden die volgens de Zuid-Koreaanse veiligheidsdienst malware in online games stopten waarmee de Nóórd-Koreaanse veiligheidsdienst cyber attacks zou kunnen uitvoeren.



Of het waar is, weten we niet, de telefoon bij zowel de Zuid- als Noord-Koreaanse veiligheidsdienst werd niet opgenomen, maar het is wel zo dat Koreanen van twee

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

soorten vermaak gek zijn en die blind op hun PC rammen: porno en games.

Bij de PU maken we ons niet druk. Sam is de enige van de redactie die mogelijk Noord-Koreaanse online games leuk vindt, en die werkt vanuit huis. Dus we zijn safe.

twitter.com/janmeijroos

Exclusieve content: mijn reet

Exclusives. Dat hardwaremakers Sony en Microsoft (en Nintendo uiteraard ook) ze ontwikkelen, lijkt me logisch, maar voor de zogenaamde third-party uitgevers is het eigenlijk (commercieel) totaal oninteressant geworden.
Bedrijven als EA, Activision, 2K, Rockstar, Ubisoft, Bethesda etc. willen gewoon zoveel mogelijk games verkopen, en dat doe je niet door andere platformen uit te sluiten (de Wii U is een verhaal apart, dat is inmiddels bekend).
Als je kijkt naar PS3 versus Xbox 360, langzaam transformerend in PS4 vs X1, dan zal je die exclusieve deals de komende jaren ook niet of nauwelijks meer zien. Dat Titanfall exclusief naar PC en Xbox komt, is een uitzondering (en waarschijnlijk eentje waar Microsoft een grote zak geld voor op tafel heeft gelegd), en natuurlijk flirt Ubisoft de laatste tijd wel erg opzichtig met Sony in de vorm van exclusieve missies, skins en content. Maar dat is grotendeels symboolpolitiek waar Sony of Microsoft een veel te hoge rekening voor betalen.
Het zijn juiste de EIGEN exclusives die ertoe doen, evenals de features van de hardware, hoe goed je online dienst draait en hoe gebruiksvriendelijk de totale ervaring is. Voor een extra mapje of skinnetje gaan gamers echt niet massaal overstag. Het zijn de Halo's, Uncharteds, Gears of Wars en Gran Turismo's van deze wereld die het ECHTE verschil gaan maken.
Hopelijk snapt Microsoft dat ook voor de Xbox One, want 2013 was op dat gebied voor de Xbox 360 een zeer matig jaar.

Logisch

Games bedreigen porno-industrie

Volgens de makers van porno worden hun inkomsten bedreigd door online games.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Eerlijk gezegd moesten wij deze info ook een keer of drie lezen voordat we er ook maar een flintertje logica in konden ontdekken. Want wat heeft seks nu met gamen te maken? Een mooie overwinning op een eindbaas na zestien keer gesneuveld te zijn, is fijn en een goal in de laatste minuut ook, maar een orgasme is toch wel effe iets anders, toch?
Dat klopt, melden de pornobazen, maar een orgasme kun je maar één keer hebben en dan een tijd niet en gamen kan non-stop. En gamen is ook nog eens zo leuk dat je de tijd vergeet en dus geen porno gaat kijken.
Is gamen toch nog ergens goed voor...



Gaming bedreigt porno. Zo denk je bij neukende kikkers natuurlijk meteen aan een joypad

Ze komen!

Titanen van K'nex

Je kent K'nex wel, toch? Een soort Lego, maar dan een stuk lelijker, met van die rietjes en radertjes om de rietjes in vast te klikken. En ze doen ook wel eens iets met games.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Je leest het goed, waarschijnlijk om een beetje bij de tijd te blijven, doet K'nex ook wel eens iets met games. Zo werden in het verleden vele K'nex-bouwsetjes uitgebracht van Angry Birds, Mario Kart en Pac-Man.
Maar als ik het niet in een persbericht van hun gelezen, had ik nooit kunnen raden met welke game K'nex als volgende aan de haal gaat: Titanfall (zie screen).
Helaas was er op moment van schrijven nog geen plaatje van deze nieuwe K'nex beschikbaar, want ik ben zeer benieuwd hoeveel rietjes er in een K'nex-titaan gaan.
De bouwdozen moeten zo rond de launch van de game in maart 2014 in de (online)winkels verschijnen.

Ze komen!

Nog meer titanen

Niet alleen K'nex gaat met de titanen aan de haal, ook Titanfall zelf komt met iets heel fraais op de proppen.

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Waar K'nex gaat komen met op Titanfall gebaseerde bouwdozen, ben ik heel wat enthousiaster over de onthulling van de officiële Collector's Edition met een übervet 45 cm hoog beeld van een heuse Titan (wie maalt er dan nog om het eveneens aanwezige artbook en een poster).
Deze figurine is een must-have voor iedere game-geek. Overigens moet je wel diep in de buidel tasten voor dit hebbeding; de CE van Titanfall kost 250 dollar en zal dus waarschijnlijk hier voor 250 euro beschikbaar komen.



Power Spy

- Weet je hoeveel gamers nu aan hun zwaar digibete vriendin moeten gaan uitleggen hoe de Xbox One werkt...
- Okay, je ma kan het straks in principe via spraakherkenning doen, maar of je daar nu vrolijk van wordt?
- Je ma die 'Xbox op Omroep Max' tegen je console staat te bleren.
- Opmerkelijk dat beide consoles je 'dwingen' te betalen om online te kunnen spelen, om je in ruil daarvoor vervolgens gratis games te geven...
- Iets zegt de Powerspy dat deze stelling ergens wringt.
- Het beste aan de complete launch van de PS4?
- Dat je nergens de Move voor nodig hebt.
- Heb je een glimmend, dik stuk techniek bij je TV staan, dat games in juichend 1080p op je scherm tovert, dan wil je toch niet met een mager stuk plastic met een gekleurd bolletje erop staan zwiepen?
- Dan lult de Powerspy nog liever tegen Kinect dat niet reageert.
- Gamers schreeuwen overal en altijd om vernieuwing.
- En dus worden er twee gloedjenieuwe consoles op de markt gezet, met techniek aan boord om nieuwe ervaringen mee te beleven.
- En wat doen we met z'n allen? We pre-orderen op zowel de PS4 als de Xbox One het meest Call of Duty: Ghosts.
- Niks mis met die game, maar hou dan voortaan je waffel dicht over vernieuwing.
- De Kinect is bij de Xbox One zo ingesteld dat ie in staat is meerdere mensen te herkennen in de speelruimte, maar speciaal voor diegene die speelt alles meteen klaar zet het menu.
- Helaas werkt de Kinect volgens enkele tests zo scherp dat het, terwijl jij speelt, opeens je vriendin kan spotten in de kamer en spontaan háár savegame in beeld zet. »

- Microsoft gaat hier dus ernstig in de fout.
- Gamers hebben er immers, al dan niet met psychologische hulp, hard aan gewerkt om een sociaal leven te ontwikkelen en dus vaak een vriendin genomen.
- Maar deze bug leidt er natuurlijk toe dat die dame het huis uit moet.
- Je kunt nu eenmaal niet accepteren dat jouw perfecte rondje in Forza 5 verneukt wordt omdat er een stom wicht door de kamer loopt.
- Kenners hebben de afgelopen jaren wel eens gesteld dat Sony na de PlayStation 2 achter de feiten aanliep en veel van de technieken en vondsten van Microsoft kopieerde.
- Daar gaan de Japanners dit keer ver in, want ze hebben nu ook hun eigen versie van de Red Ring of Death.
- Wel netjes dat ze het een andere kleur hebben gegeven.
- Plus, en dat moet je Sony nageven, het blauwe licht past perfect binnen de kleurstelling van de PlayStation en dus, als de PS4 kaduuk gaat, doet hij dat met stijl.
- Daar kan Microsoft nog heel wat van leren.
- Hopelijk zijn de mannen in Redmond geen doemdenkers. Windows 8 flopte, Windows Phones is niet echt een gillend succes en Windows Surface loopt ook niet bepaald lekker.
- Je zou voor minder aan de Prozac gaan.
- Overigens is het bij Sony ook niet bepaald hosanna all the way. De PSP en PS Vita waren ook geen feestnummers.
- Dat Sony de handheld nu aanprijst als veredelde controller, zegt wat dat betreft genoeg.
- JJ hoeft de PS Vita niet als controller. Die is bij de minste of geringste stuiter al naar de klote.

Geen sigaren

Nederlandse reus goed voor geld en uilen

Toen ik Reus, het allereerste spel van het Utrechtse Abbey Games, halverwege 2012 speelde op een gamefestival, snapte ik er geen reet van. Vage shit, gedoemd om te falen, dacht ik destijds. Maar dat is alleszins meegevallen.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Reus werd tijdens de Dutch Game Awards 2013 zelfs de grootste winnaar van de avond met maar liefst drie plexiglazen uilen, waaronder die voor Best Overall Game (meer over de Dutch Game Awards lees je verderop in deze PU).
En de verkopen van Reus lopen ook erg lekker. Sinds Reus op 16 mei 2013 lanceerde, zijn er ruim 275.000 stuks van verkocht, voor een tientje per stuk. Nadat ik dit alles heb ingetikt op mijn rekenmachine, kom ik tot de conclusie dat Reus het afgelopen half jaar 2,75 miljoen omzet heeft gedraaid. Dus genoeg geld om dure sigaren en hoeden te kopen, nietwaar, Manuel Kerssemakers van Abbey Games?
"Nou, niet helemaal. We hebben tijdens de Summer Sale ook veel exemplaren met vijftig procent korting verkocht, Steam neemt een deel van de omzet, en vergeet de belasting niet. Maar we hebben gelukkig wel genoeg geld verdiend om anderhalf jaar aan onze volgende game te kunnen werken. We zouden ook wel wat dure sigaren kunnen kopen, maar dat zou direct van onze development-tijd af gaan."
Manuel wil nog niet veel over hun volgende game vertellen. "We zijn er pas vijf weken mee bezig, dus... Nee, het wordt niet Reus 2, al zal de game hopelijk het Reus-publiek wel weer aanspreken. Moet ik nog meer zeggen? Nou vooruit, dan wil ik wel verklappen dat onze nieuwe game voor een groot gedeelte om exploration gaat draaien."
Mmm, klinkt alwéér als gedoemd om te falen ;-)





Crackdown 3 al in 2014

Goed nieuws en slecht nieuws in deze Glazen Bol-aflevering.
Het goede nieuws is dat er zeer waarschijnlijk een Crackdown 3 in het vat zit en dat we die al in 2014 kunnen verwachten.
Het mindere nieuws is dat ook deze keer Ruffian Games, de studio achter Crackdown 2, aan het roer staat. En laten we wel wezen; deel 2 was aanzienlijk minder goed, cool en leuk dan z'n voorganger.
We hopen dan ook dat Ruffian wat vers bloed heeft aangetrokken, en dat ze voor het derde deel wat beter hun best doen. Men is nog steeds op zoek naar engineers voor 'een groot next-gen console project', dus we houden hoop.

Slim of fout?

Microsoft profiteert van kapotte PS4

De eerste dagen na de launch kwamen er berichten binnen van PS4's die er mee kapten.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Op het moment van schrijven ging het nog steeds om een beperkt aantal gevallen en laten we hopen dat het daarbij ook zal blijven, want we gunnen geen van de hardware producenten zo'n probleem (en onszelf en andere gamers ook niet, trouwens).
Wel opmerkelijk was dat als je in de dagen rond de launch van de PS4 op Twitter zocht naar #PS4broken, je steevast een sponsored message kreeg van Xbox die je wees op het bestaan van hun Xbox One. Slimme marketing of een beetje fout?

> Jim Hejl (@jimhejl)
> 16-11-13 22:24
> Searching the hashtag #ps4broken produced an Xbox One sponsored message. That's some clever keyword marketing. pic.twitter.com/n0xfCMW67C

Overstap naar Oculus Rift

John Carmack weg bij id Software

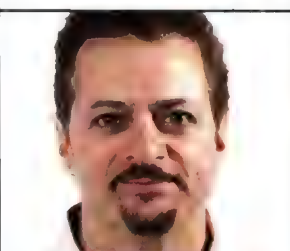
De 'mad scientist' van id Software, de koning van de engines en de bedenker van MegaTextures, is vanaf heden Chief Technical Office bij Oculus Rift.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

De overstap van Carmack is zeer goed nieuws voor de potentievolle VR-bril, maar minder voor id. De ontwikkelaar die bezig is aan een nieuwe DOOM kan qua speldesign zijn broek prima zelf ophouden, maar zal vooral op technisch gebied het vernuft van Carmack ongetwijfeld gaan missen.
Maar goed, de Oculus Rift is bij hem in zeer goede handen. De toekomst van Virtual Reality is weer een stukje dichterbij gekomen!


Nadat Jan deze foto minutieus analyseerde, kwam hij er als eerste journalist ter wereld achter dat Carmack niet op duikvakantie was toen dit kiekje werd genomen.

"We moeten met z'n allen de opwinding weer terugbrengen in de industrie."


Vice president Tony Key van Ubisoft geeft aan dat ze de afgelopen tijd vooral saaie shit hebben gemaakt

"Zoals ik al eerder heb gezegd, willen we Bayonetta 1 graag uitbrengen voor Wii U, maar Nintendo beslist of dat doorgaat. Dus vraag het Nintendo."



Hideki Kamiya heeft blijkbaar geen zin om het zelf even aan Nintendo te vragen

Om je op te beuren

Vijf redenen om blij te zijn dat de Xbox One later komt

Tuurlijk is het kut in het kwadraat dat we de Xbox One hier nog niet kunnen kopen en onze Oosterburen 'm nu al hebben. Toch willen we je een beetje opbeuren, aardige jongens als we zijn.

door JJ
twitter.com/GKJJ

1] Mochten er Xbox One's zijn die het niet doen, zoals bij een aantal PS4's gebeurde, dan is dat euvel bij onze lichting zeker verholpen en zitten die Duitsers met die kapotte zooi.
2] Als wij de 'day one patch' moeten downloaden, heeft de hele wereld dat al gedaan en gaat het bij ons een stuk rapper.
3] Als wij gaan spelen, heeft de rest van de wereld al gecheckt welke games en MP kut zijn en welke niet. We besparen dus een hoop geld.
4] We kunnen met kerst eindelijk eens aandacht aan ons sociale leven schenken; de rest van de wereld moet op de Xbox One spelen.
5] Als je straks online verliest in Forza of CoD kun je altijd zeggen dat zij langer hebben kunnen oefenen.

Verlanglijstje

LEGO-games voor de komende jaren

door Jan
twitter.com/janmeijroos

LEGO Marvel Super Heroes is nog maar net uit, of TT Games' nieuwste project LEGO The Hobbit staat alweer op de planning voor 2015. Nou, dan heb ik er ook nog wel een paar op m'n verlanglijstje staan...

1) LEGO STAR TREK
Een van de weinige franchises die TT links heeft laten liggen. Er liggen honderden verhalen, personages en settings klaar voor een fanboy game. Sowieso wordt 't wel weer tijd voor een goed ST-spel.

2) LEGO STAR WARS NEW TRILOGY
Eind 2015 verschijnt eindelijk de nieuwe Star Wars film. Hopelijk TT in de start-blokken om daarmee aan de slag te gaan, please?



3) LEGO JAMES BOND
De naam van 007 wordt al jaren besmeurd door middelmatige licentie-spelletjes. Met de humor, gadgets, exotische locaties en keur aan iconisch geboefte zijn alle ingrediënten aanwezig om in LEGO-vorm de naam van 'Games Bond' te zuiveren.

4) LEGO GAME OF THRONES
Moet ik nog uitleggen waarom dit een sure hit wordt? Ik wil het. Nu!

Amerikaans chauvinisme

Killzone scoort matig in VS

In het vorige nummer bespraken we het nieuwste deel uit de Killzone-serie. De game van het Nederlandse Guerrilla kreeg een Gold Award van ons, maar niet alle media waren even enthousiast over de shooter.

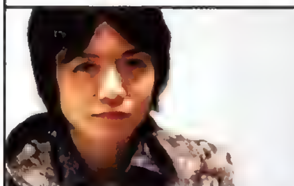
door JJ
twitter.com/GKJJ

Het leidt geen twijfel dat Killzone: Shadow Fall op dit moment de mooiste next-gen game is op de PS4. En zeker als je naar de shooter-concurrentie kijkt, móet die game overal wel een topcijfer krijgen, tenminste dat dachten wij...
In de VS dacht men er heel anders over. Het regende daar magere zeventjes. Nou mag dat, er bestaat immers vrijheid van meningsuiting, maar de argumentatie deed bij mij toch wel de wenkbrauwen fronsen.
Eigenlijk kwam het verhaal van die Yanks erop neer dat Killzone: Shadow Fall een bizar mooie game was, maar te veel generieke gameplay kende en een doorsnee verhaal. Haal



dan nu even de naam Killzone weg en zet er Battlefield, Gears of War of Call of Duty voor in de plaats en leg mij het verschil eens uit. Of gaan jullie me vertellen dat er in de laatste delen van die games wel veel nieuwe dingen zaten en vernuft in het verhaal van de SP. Nee toch? Dus waarom dan Killzone daar zwaar op afrekenen en CoD of BF niet?
En gil nou niet 'omdat de MP beter is', want de review van Killzone: Shadow Fall stond al online op het moment dat de PS4 nog niet eens uit was, dus die MP is nooit getest.
Maar goed, de VS is dan ook the greatest country in the world, by far.

"Op dit moment is de nieuwe Smash Bros. leuker dan Melee of Brawl. Ik win trouwens altijd als ik tegen mijn medewerkers speel. Ik ben zeker geen watje in dit spel."



We geloven Masahiro Sakurai op z'n woord

Power Spy

- Opmerkelijk hoeveel PU-redacteuren opeens op vrijdag 22 november een lang weekend Duitsland boekten.
- Normaliter kijken ze nog liever naar een live verslag van het Spanbroeker kampioenschap karperslingeren, dan daarheen te gaan.
- De launch van de X1 zag dus een hoop ports van current titels. Met wat extra opsmuk.
- De komende maanden verschijnen nog meer van die ports, zoals die van de laatste, prima te verteren Tomb Raider. Dat heet dan een reboot.
- Dat is dus een ander woord voor een port die niet op tijd voor launch af is.
- Ed moest er deze maand weer alles aan doen om geen reboots van onze teksten te krijgen.
- Kan natuurlijk ook zijn dat we langer nodig hadden om de Duitse gebruiksaanwijzing van de Xbox One te doorgronden.
- Hoewel een aantal redacteuren het best fijn vond om een beetje à la 40-45 'Xbox aus' tegen de nieuwe console te schreeuwen.
- Ook een beetje een next-gen nieuwtje: Ed heeft eindelijk een smartphone.
- Okay, het is een oud model Nokia dat iemand van onze uitgeverij nog in een la had liggen, maar toch.
- PU's eindbaas heeft zelfs groepen aangemaakt om één berichtje naar verschillende mensen tegelijk te kunnen sturen.
- Je weet dan vast wel naar welke groep de mededeling: 'waar blijven &^%$#@! jullie stukjes' naartoe ging...
- En dan, om even heerlijk positief af te sluiten voor onze vrienden van Nintendo: De Wii U heeft geen DRM, online is compleet gratis, hij is backwards compatibel, steunt indie developers, je kunt er tweedehands games op spelen, hij is goedkoop en inmiddels gezegend met de beste first-party support.
- En nog steeds geeft niemand er een reet om...

DEAD R



Zombies, bitch. Niet twee zombies, maar honderden, nee, DUIZENDEN ondoden tegelijk op je scherm, in tientallen verschillende modellen. Dát is Dead Rising 3, dát is next-gen. Maar Wouter hoopt dat het ook meer is dan alleen kiloknallers aan rottend vlees...

ISING 3



Er zitten niet alleen stukken donut en klodders aardappelpuree tussen de vetrollen van de immens vadsige psycho, ook het frame van een scootmobiel schuilt ergens in de eindeloze enormiteit van dit monster. Kotsend, ruftend, boerend en gillend rijdt ze op de hoofdrolspeler af, op wiens hoofd op dramatische wijze wordt ingezoomd. Hoogstwaarschijnlijk hadden we een geschrokken gezicht gezien, ware het niet dat Nick een stierenmasker draagt en het beeld gevuld wordt met diens omvangrijke neus.
"Ik dacht dat dit gewoon een serieuze game was...", zegt mijn vriendin tegen me, die duidelijk meer dan lichtelijk aan het walgen is.
"HAH!" roep ik vermaakt verrast. "Dead Rising is zéker niet serieus!"

♫ OW, RHONDA! ♪

Toch is het niet vreemd dat m'n vriendin dacht dat Dead Rising 3 een ernstigere game was dan het is. Per slot van rekening zijn zombies tegenwoordig serieuze business, met de serie, de comics en de game van The Walking Dead als bitter ernstig voorbeeld. Bovendien komen de cinematics best zwaarmoedig over - zolang je hoofdrolspeler Nick geen banana hammock aan hebt laten trekken -, met redelijk realistisch ogende characters die aan de hand van hun sprekende gezichten op geslaagde wijze emoties weten over te brengen. Zo is Rhonda een interessante, originele chick die daadwerkelijk overkomt als een menschwezen dat wel eens zou kunnen bestaan in het echte leven. Ze is volslank, potig zelfs, zit onder de tatoeages (waaronder eentje van het feministische 'We can do it'-icoon) en is, hou je vast, een monteur! En nee, ze is geen pot. Het is best wel een risico een dergelijk typetje een grote rol te geven in je game, want de meeste gamers zullen een acuut geval van terug in hun buik kruipende pikkies krijgen als ze Rhonda zien. Om het regelmatig rukkende gedeelte van hun publiek toch niet helemaal van haar te vervreemden, heeft Capcom Vancouver d'r nog wel dikke tetten en een decolleté to match gegeven. Toch, haar ontwerp mag een dappere actie genoemd worden.

Held van Goud

Ook hoofdpersonage Nick Ramos is een memorabele dude, en niet alleen omdat je hem tevergeefs hoort protesteren als je 'm in een superheldenkostuumpje »

Leven in gewichtsloosheid lijkt mij wel wat: heeft m'n vrouw tenminste geen hangtieten meer.

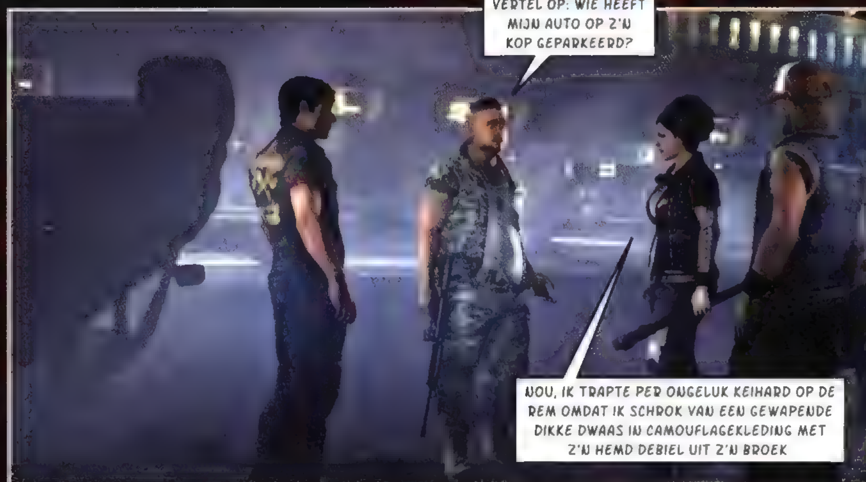
voor kinderen hijst. Nee, het is vooral het feit dat hij weer eens een ouderwetse held is, in plaats van zo'n antiheld die tegenwoordig meer uitzondering dan regel is, dat hem verfrissend maakt. Nick wil iedereen redden uit de zombie-ramp die in Los Perdidos woedt en niet uit egoïstische overwegingen, zoals Frank West, die het in deel 1 allemaal deed om z'n scoop des te epischer te maken. Nee, hij doet het uit de goedheid van z'n hart. Wait wut? Ja, zulke mensen bestaan blijkbaar nog steeds.

Nick z'n braafheid wordt prachtig weergegeven middels z'n grote, expressieve ogen en stuiterende wenkbrauwen in een gezicht dat bijna pretty op een boyband-achtige manier genoemd mag worden. Klinkt dat irritant? Logisch, maar het is eerder komisch dan vervelend, want Nick wordt constant geconfronteerd met psychos en penibele situaties waarop hij, en daarmee z'n rubberen gezicht, steeds enorm geschrokken, verrast of verafschuwd reageert. Je krijgt eerder medelijden met hem, dan dat je je aan hem ergert. Want het is een Topper met een hart van goud, die Nick.



Next-gen momentje

Zeg tegen je One/Kinect 'Change Clothes' en Nick heeft binnen een seconde z'n standaard monteurskloffie weer aan. Komt vooral van pas als je acuut onpasselijk wordt van z'n in lingerie gehesen, harige aars.



Diary of the Dead

Helaas, behalve een paar memorabele characters heeft het verhaal van Dead Rising 3 verder weinig sappig vlees om de botten. Het is B-film-stijl quasi-fun dat zichzelf liever voor Sjaak zet dan serieus neemt, met een paar dikke setpieces (een museum, inclusief een gedeelte over de zombie-uitbraak en de voorgaande delen van Dead Rising, dat zo indrukwekkend is, dat ik hem had nagemaakt als ik Genius, Billionaire, Playboy, Philanthropist was geweest) maar ook een stel lameaars eindbazen (vechten tegen grijparmen en een hijskraan schudt mij niet uit mijn bed) en een matige plottwist (met een beetje fantasie en kennis van de serie, kan je makkelijk voorspellen wie een cameo maakt).

Maar dat is niet heel erg, aangezien Dead Rising als serie meer draait om een reeks verdomd verslavende aspecten die op inspirerende wijze in elkaar gestoken zijn. Dit keer misschien zelfs nog wel meer dan ooit, want Dead Rising is veel sandboxeriger geworden en is nu zelfs met recht een free-roaming titel te noemen, met name omdat het op LA geïnspireerde Los Perdidos KNETTERvol zit met collectibles, sidequests en trials. Loop een rondje om het courthouse en gegarandeerd dat je elke stap van de weg wordt afgeleid, waarbij het barbaars afslachten van letterlijk duizenden zombies haast bijzaak wordt.

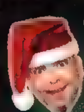
Return of the Driving Dead

De vier wijken waarin Los Perdidos verdeeld is, worden verbonden met snelwegen, waarop eveneens massa's undead staan te wachten... tot jij ze tot pulp rijdt!! Jawel, de speelwereld in Dead Rising 3 is groot genoeg om voertuigen écht onmisbaar te maken en het prettige nieuws is dat er nu van meer dan alleen een motor combo's te maken zijn, anders dan in deel 2. De Vehicle Combo's zijn in principe geen toevoeging waarvan je adem stokt en je hart explodeert van opwinding, maar er zitten wel een paar fucking bril-

DE ORIGIN VAN DEAD RISING

Deel 1 van Dead Rising is geïnspireerd op het meesterwerk van zombiemeester George A. Romero, genaamd Dawn of the Dead. Ook deze film speelt zich volledig af in een shopping mall waar een stel overlevenden van de zombie-apocalypse kampen met harde zombie-perikelen en de problemen die opspelen als je afgesneden bent van de rest van de wereld. Maar ze maken tegelijkertijd ook goed gebruik van al die winkels die ze tot hun beschikking hebben, wat hilarische scènes oplevert.

Vind je een film uit 1978 een beetje te gedateerd? Dan is er een fijne remake van Dawn of the Dead uit 2004, geregisseerd door Zack Snyder (Man of Steel, Watchmen, 300). Hierin zijn de zombies een stuk sneller en gevaarlijker, maar de film heeft dezelfde unieke combinatie van humor en bloedstollende spanning.



Beste Games 2013
1. Super Mario 3D World
2. The Legend of Zelda: A Link Between Worlds
3. SteamWorld Dig

jante apparaten tussen de elf verschillende. De RollerHawg bijvoorbeeld, een half chopper half stoomwals, uitgerust met dubbele vlammenwerpers, is nog vetter dan de Chopper uit Halo 3 en daarmee misschien wel het bruutste rijdende gevaarte in de gamehistorie. Ook de uit The A-Team ontsnapte Turret Rig, een gepantserde bus met een extreem effectief machinegeweer erop gemonteerd, mag er wezen. Tot slot is er de Forkwork, die een weinig fantasievolle naam heeft maar een des te prikkelendere uitvoering. Want deze bastaardzoon van een vuurwerkbusje en een heftruck, kan vuurpijlen afschieten die zombies letterlijk in de stratosfeer lanceren, en heeft daarnaast een snelheidsboost die het je een stuk makkelijker maakt om je door hordes kadavers heen te werken. Je kunt namelijk niet met een constante snelheid van 100 km/uur door de zombiemeute heen raggen, want ja, logischerwijze vinden de wetten van de fysica dat in Dead Rising 3 niet okay. In het echt overigens ook niet, want als een voorwerp A een kracht\vec F_{actie} op een voorwerp B uitoefent, gaat deze kracht gepaard met een even grote, maar tegengestelde gerichte kracht\vec F_{reactie} van B op A. Ja toch, niet dan?

Alles hebb0n

Als ik vroeger een game reviewde, dan deed ik mijn uiterste best om me te focussen op het verhaal, en van alle bijzaken een sampletje, een voorproefje, te nemen. Dat is in een game als Batman: Arkham Origins al lastig, maar bij een free-roamer zoals GTA V wordt het een ware lijdensweg met oogkleppen op. En als je je daarom minder vermaakt, dan krijg je toch geen goede weergave van de game. Dus heb ik op een goede dag besloten m'n games zo te reviewen zoals ik ze ook wil spelen; even gefocussed, voorspelbaar en geleid als een vuurstorm in zero gravity.

In Dead Rising 3 draaide dat echter weer uit op een flinke beet in de bipspartij, want alle collectibles die je in Los Perdidos kunt verzamelen, staan al op je map aangegeven. Je moet alleen zoeken op welke verdieping ze te vinden zijn en hoe je daar naar toe klautert, dus de stap om even van je pad af te wijken, is zo gemaakt. De beloning is vervolgens onmiddellijk: voor een verzamelde Frank West Statue of een kapot geschoten ZDC Speaker krijg je een lekkere stoot PP (de Dead Rising-versie van XP). De Tragic Endings, die lijken representeren van mensen die op vaak ziek grappige wijze zijn gestorven, bieden je naast PP een dosis zwartgallige humor. Dan zijn er nog Books die je extra bonussen geven, maar de meest bevredigende verzameldingetjes zijn zonder meer de Blueprints; goddelijke inleiders van moorddadig plezier. Deze rollen blauw papier bieden je het schema van een van de 101 fantasievolle wapens waarmee je in Dead Rising los kunt gaan op de zombies of menselijke vijanden, en niet alleen het verzamelen hiervan is dolle pret, het uittesten van de bruut gestoorde eindproducten is het allerleukste dat je in Dead Rising 3 kunt doen. Ik vermoed overigens wel dat je daarvoor een redelijk hoge tolerantie voor onsmakelijkheid moet hebben, maar dat is moeilijk te bepalen met een verziekt brein als het mijne.



weetje • weetje

Dead Rising 3 biedt weer online co-op, net zoals deel 2. Naar splitscreen kan je fluiten, wat best wel zuigt want je gaat me niet vertellen dat die Xbone dat niet aankan!

weetje • weetje

Dead Rising 1 en 2 met afgehakte ledematen en rottende oogballen uitgespeeld? Misschien dat je dan maar beter gelijk op Nightmare Mode kunt beginnen. Had ik ook gedaan als ik hem niet hoefde te reviewen...

> **"Er zijn weinig ontwikkelaars die de lol van zombies slachten zo serieus nemen."**

Duty of the Dead

Nieuw aan Dead Rising 3 zijn de PP Trials, die net zo goed Rampages genoemd hadden kunnen worden, ware het niet dat Capcom dan onder de duim van monstergod Rockstar geplet zou worden.

Deze missies geven je een opdracht zoals 'maak binnen een halve minuut zoveel mogelijk zombies af met je blote vuisten', waarvoor je vervolgens met een bronzen, zilveren of kontkorsten (nee, grapje, gewoon gouden) medaille en toepasselijke PP beloond wordt. Leuk, maar ik heb er maar een handvol gedaan, simpelweg om-



Je kunt ook zien dat het zombies zijn, omdat ze zo morsen.

Soms kun je aan vrouwelijke zombies zien dat het ooit een lekker wijf is geweest; maar meestal heb je als zombie-killer iemand van twijfelachtig geslacht, geslacht.

WOUTERS TOP TIEN FAVO COMBO'S

10. Z.A.R.
(Assault Rifle + Shotgun)
Ik hak, slash en snij liever in Dead Rising 3 dan dat ik schiet, maar als het dan moet, dan het liefst met een van de meest brute schietijzers die de game kent. Een simpel recept, maar een knallend resultaat!

9 JAZZ HANDS
(MMA Gloves + Handgun)
De standaard aanval van deze handschoenen die in plaats van vingers pistoollopen hebben, is niet heel bijzonder of handig. Maar druk je op Y, dan maakt Nick een pirouette van destructie en vallen de zombies met bosjes nóg dooier neer!

8 FIRE ARROWS
(Crossbow + Motor Oil)
Schiet, zoals de naam al doet vermoeden, brandende pijlen af.
Maar in plaats van dat je één vijand per keer in de hens zet, immolate je met een schot er meteen een half dozijn!

7 SUPER MASSAGER
(Leaf Blower + Massager)
Het meest puberale wapen in de hele game, vandaar dat ik hem wel moest noemen. De 'massagers' die dit ding afvuurt, zijn namelijk niets minder dan roze dildo's die prachtig in zombies blijven steken.

6 BOOM BEAR
(Freedom Bear + Dynamite)
De Freedom Bear is een sentry gun in de vorm van een teddybeer en zal DR-fans zeker bekend voorkomen. De Boom Bear is een versie ervan die granaten afschiet. Genadeloos.

dat het me een beetje uit de flow van de game trok en ik zombies al bij de duizenden afmaakte zonder een dergelijke aanmoediging. Ze hoeven mij geen medaille te geven voor mijn godgeschonken duty! Het vetste aan de PP Trials is overigens dat je Xbox One ongevraagd een filmpje maakt van je poging, die vervolgens door je Vrienden van Xbox Live bekeken kan worden. Maar ik

> **"Gelukkig zijn er dit deel ook weer een paar pareltjes die zich van hun meest psychopathische kant laten zien."**

besteedde mijn tijd liever aan het redden van random overlevenden op de straat, waarvoor ik niet veel meer hoefde te doen dan de zombies in hun directe omgeving weg te maaien. Dan bedanken ze je, geven ze je een portie PP en gaan ze op hun merry way.
Sidequests hebben wat meer om het lijf, want als je zo'n missie completeert, dan voegt de opdrachtgever zich bij je gelederen en kan je hem of haar oproepen uit een van je schuilplaatsen. Waar je overigens ook naar hartenlust reeds verdiende wapens kunt pakken en van kleding kunt wisselen. Veel gebruik heb ik niet gemaakt van de mogelijkheid om met een groep overlevers rond te lopen, want ik redde het prima in m'n eentje in de straten van Los Perdidos, hoewel dat op Nightmare Mode wel anders is. Toch, als je een Dead Rising veteraan bent, dan zal je meer de neiging hebben om mensen in veiligheid te brengen dan ze aan gevaar bloot te stellen door ze gezellig mee te nemen op een ochtendwandeling tussen duizenden rottende, meurende lijken door.



Eentje die vergeleken kan worden met het 'vanuit de kerker de wijde wereld van Cyrodiil instappen'-momentje in Oblivion. In het begin van Dead Rising 3 krijg je ook zo'n episch uitzicht, alleen dan over de rottende koppen van honderden zombies, die zich ver tot aan de horizon uitstrekken. So. Much. MEAT!

Planet Psycho
Zombie-fans weten het van hun favoriete ondoden-entertainment, en ook in Dead Rising 3 geldt de vuistregel dat zombies niet zozeer de vijanden zijn, maar de mensen die hen zo gemaakt hebben. Maar de allergrootste antagonisten zijn degenen die hun ware, evil aard laten zien als de wereld om hun heen instort en geliefden veranderen in wandelende lijken. De vorige twee Dead Rising-games hadden een bonte keur aan heerlijk afstotelijke retards en gelukkig zijn er dit deel ook weer een



Hoe banger mensen voor zombies zijn, des te minder vaak ze ervoor kiezen om zich te laten begraven. Zombiefilms worden dan ook vaak gesponsored door crematoria.

Niet realistisch! Die gast had z'n aanvaller al lang moeten horen aankomen, met die houten sandalen...

5 DRAGON PUNCH
(Boxing Gloves + Motorcycle Engine)
Capcom is niet bang voor een zelfreferentie hier en daar, want naast dit krachtige vuistwapen, gebaseerd op de move van Ken en Ryu, is er ook nog eentje die naar Blanka refereert.

4 PUKES 'O HAZARD
(Chemicals + Lead Pipe)
Een mix van een freezegun en een vlammenwerper in de vorm van een enorme lul, en zo houdt Nick 'm dan ook vast. Uit de dooie handen van een S&M Psycho gerukt.
Fuck, wat is deze game gestoord!

3 POWER SHOUT
(Speaker + Pylon)
Schreeuwen is altijd leuk, en helemaal als je het doet met een versterker voor je mond die zo heftig is, dat het zombievlees aan stukken blaast. Deed me onmiddellijk denken aan de powers van Black Canary en Black Bolt; een topper die weet waar ik het over heb.

2 GRIM REAPER
(Scythe + Katana Sword)
Vrij eenvoudig wapen, maar kent zulke brute moves waarmee je alle zombies in een straal van drie meter doormidden hakt, dat een 'woop woop!' onvermijdelijk is. Is onder andere ook een Fire- en Ultimate-versie van.

1 ELECTRIC STAFF
(Traffic Light + Battery)
Een vechtstaf waarmee je zulke bazen elektrische aanvallen uitdeelt, dat elke rechtgeaarde Mage er jaloers op zou zijn. Uit te breiden met een propane tank of liquid nitrogen, zodat je de elektrische bruutheid kunt afwisselen met ijs- en vuuraanvallen.

paar pareltjes die zich van hun meest psychopathische kant laten zien. De eerder genoemde, vadsige trol in haar scootmobiel is een hoogtepuntje van wanstaltigheid, maar ook een flippende bodybuildster en een razende Kung Fu meester mogen zich toevoegen aan Dead Risings Wall of Fucked Upness. Zelfs ondanks het feit dat sommigen toch wel zwaar geïnspireerd en zelfs half gekopieerd zijn van eerdere Psychos, want het feit dat de next-gen power van de Xbox One ze met een bijna onaangename mate van gedetailleerdheid in beeld brengt, geeft hen een nieuwe dimensie van ziekheid. Spijtig is dat, als je niet op Nightmare Mode speelt, ze zonder veel moeite over de kling zijn te jagen waardoor ze minder onvergetelijk zijn. Maar hey, misschien moet je dan maar op de hardcore tour gaan. Zelfmartelende mafkees dat je d'r bent...

Warm Bodies

Het is niet alsof Dead Rising 3 je mee gaat trekken in een tornado van briljantheid en next-gen innovatie, noch verbetert het de Dead Rising-formule heel erg. De bijna constante stroom van plezier die deze game levert, vooral dankzij voortdurende beloningen en ongepaste humor, zal af en toe doorbroken worden door een moment van dikke meh. Zo is Nick z'n love-interest, Annie, best een leuk kind, maar qua uitwerking bijna het tegenovergestelde van Rhonda. Haar gezicht lijkt uit cement gebeiteld te zijn en haar gelaatstrekken zijn minder kneedbaar dan die van Marijke Helwegen.
Ook lijkt het verhaal gerusht op het einde, typisch een gevalletje van 'we moeten launchgame zijn, jongens, en nu het gas erop!', waarbij de graphics ook nog eens af en toe inkakken als een door je moeder - ja, die van jou ja - gebakken soufflé. Maar hoewel je Dead Rising 3 niet echt serieus moet nemen en het geen serieuze klassieker is, kan je moeilijk ontkennen dat er weinig ontwikkelaars zijn die de lol van zombies slachten zo serieus genomen hebben als Capcom Vancouver. Daar ben ik hen serieus dankbaar voor.
...
En nu ga ik het woord 'serieus' de eerste komende drie maanden niet meer gebruiken.



Next-gen momentje

Je parkeert een half kapotte auto op een trap. Vier uur en een geloade game later kom je weer terug op die plek en, well I'll be damned, die rokende auto staat er nog steeds!

NEXT-GEN GEHALTE

Tijdens het spelen van Dead Rising 3 zal je af en toe een momentje hebben waarop je denkt 'dafuq, dat ziet er bijzonder vet uit' of 'holy sheez, dat perst m'n Onetje er toch wel effe uit!'. Is het genoeg om halsoverkop voor naar Duitsland te scheuren en vijf meier op de toonbank te klappen? Voor velen waarschijnlijk niet, maar ik ben zeker blij dat ik het gedaan heb!

★★★★☆

PRE-LAUNCH
SCORE
83

16.487 zombies heb ik inmiddels afgeslacht in Dead Rising 3, en er zijn tientallen onontdekte manieren waarop ik tijdens een tweede playthrough nóg 10.000 stuks met sadistisch plezier wil uitroeien. Op veel vlakken minder sterk dan z'n voorgangers, maar minstens zo twisted en walgelijk verslavend.

WOUTER



Als je er als een geïnfecteerde uit 28 Days Later doorheen dendert dan is tien uur genoeg, maar laat je vooral afleiden!

20+ UREN



BASICS
FREE-ROAMING HACK 'N SLASH
CAPCOM VANCOUVER / MICROSOFT
1 - 2 SPELERS
Q1 2014

PLUSSEN & MINNEN

PU MAAKT KENNIS MET DE XBOX ONE



De Xbox One is nog niet gereleased in de Benelux en toch hebben we hem al. Tja, als de berg niet tot Mohammed komt, zal Mohammed tot de berg gaan. Op de komende pagina's lees je alles over onze eerste ervaringen met de nieuwe spelcomputer en de belangrijkste (pre-)launchgames van dit moment.

Voor Nederlandse en Belgische gamers moet de Xbox One launch wel de meest schizofrene ooit zijn. Het apparaat is officieel nog niet uit, maar via Engeland, Frankrijk en Duitsland bleek het redelijk eenvoudig de console aan te schaffen. Het resultaat? Er zijn meerdere Xbox One's in onze gretige handjes gevallen. Zelfs Tjeerds Spaanse vriendin werd ingeschakeld om de Amsterdammer van een gloednieuwe X1 te voorzien.

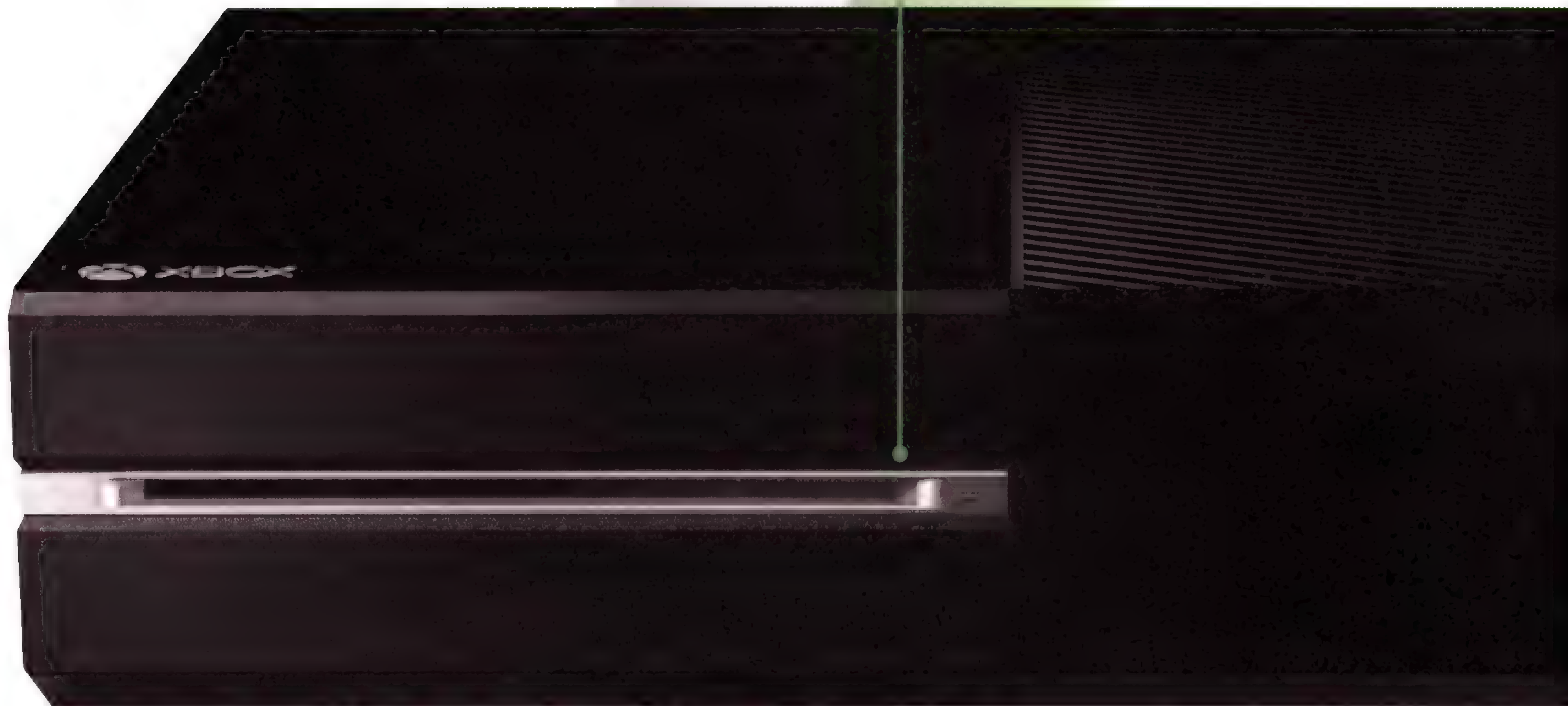
EERSTE INDRUK

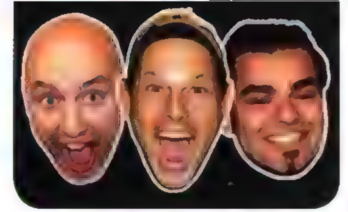
Feit blijft dat dit een wat ongemakkelijke situatie opleverde. Wij hebben de Xbox One-console op

Oef. Wat is ie groot. Zeker als je hem naast de PS4 zet. Had dat niet wat kleiner gekund?

De X1 is dan wel weer opvallend stil en ook qua warmteregulatie lijkt Microsoft eindelijk hun zaakjes op orde te hebben. Fijn!

Jawel, je zou het bijna vergeten: hier gaan je games in! Als je ze tenminste niet digitaal aanschaft, want dat gaat opvallend makkelijk en snel. Daar heb je natuurlijk wel een goede internetverbinding voor nodig.







De Kinect is zo fors dat we ons afvragen of ie wel bovenop iedere tv past. Je moet overigens wel bereid zijn om tegen je console te praten. Die spraakbesturing werkt overigens goed, al moet je niet zeven joelende gasten in je buurt hebben. Belangrijkste is dat het nieuwe Kinect veel nauwkeuriger is. Hopelijk gaan gamemakers daar ook op inventieve manieren mee omspringen.



Alle uitgangen die je verwacht zijn van de partij. HDMI, Ethernet, USB enzovoorts. Er is een derde USB-ingang aan de zijkant voor het opladen van je controller.

de redactie, wij hebben de belangrijkste launchgames in ons bezit, maar dat geldt natuurlijk niet voor het merendeel van jullie.
Toch vonden we de launch té belangrijk om aan voorbij te gaan, dus komen we met een special waarin we onze eerste indrukken over het apparaat en de games met jullie delen. Een éérste indruk inderdaad, want straks over drie à vier maanden is de situatie in Nederland heel anders. Dan zijn er logischerwijs veel meer launchgames, zijn misschien niet Dead Rising 3 en Forza Motorsport 5 de belangrijkste must-buy games, maar is Titanfall dat geworden. Dan kunnen spelers ook voor Thief en Metal Gear Solid: Ground Zeroes gaan. Kortom; het aanbod games is tegen de tijd dat de Xbox One hier uitkomt een stuk groter.

HANDS-ON

En wat voor bundels biedt Microsoft straks om gamers over de streep te trekken? Misschien krijg je wel Benelux Bundels met een of twee gratis games? Daarnaast zijn er nog flink wat functionaliteiten van de Xbox One die nu nog niet optimaal werken of sowieso nog in de kinderschoenen staan. En wat te denken van lokale apps en lokale content?

Allemaal zaken die ons hebben doen besluiten om de Xbox One nog niet officieel te recenseren (sowieso een beetje raar om een voortdurend veranderend apparaat bij launch al meteen sterren of een cijfer te geven, laat staan als het ding überhaupt nog niet verkrijgbaar is!), maar wel verslag te doen van onze hands-on sessies met de belangrijkste games. Het gaat dan om de titels die nu in naburige landen verkrijgbaar zijn en ook al door sommige gameshops in Nederland en België gewoon worden aangeboden.
Als de X1 hier officieel in de winkels ligt, doen we het uiteraard allemaal nog eens dunnetjes over. ✖

De X1 is al een enorm apparaat maar waarom dan nog aanvullend een gigantische powerbrick? Het is bijna lachwekkend. En dat terwijl Sony alles in één machine heeft gepropt, die ook nog eens kleiner is. Waarschijnlijk neemt Microsoft het zekere voor het onzekere en wil men koste wat het kost een Red Ring of Death voorkomen.





De Xbox 360-controller was eigenlijk al perfect en de X1-controller lijkt gelukkig dan ook erg op zijn voorganger. Nieuw zijn de pookjes (meer grip), de vernieuwde D-pad (preciezer) en rumble in de triggers voor meer directe feedback. Alleen de bumpers vallen een beetje tegen. Op de een of andere manier 'klikken' ze minder lekker dan voorheen. Maar overall een prima controller waar we weer jaren mee vooruit kunnen.



De User Interface is duidelijk gebaseerd op Windows 8. Strak, slick maar ook een beetje onoverzichtelijk. Je kunt het zelf inrichten, maar toch. Dit had wat ons betreft wel een 'onsje minder' mogen zijn. Bovendien zijn sommige navigatiekeuzes omslachtig. We denken dan ook dat dit in de komende maanden nog wel wat meer gestroomlijnd gaat worden.

WANNEER KOMT IE NOU?

Jan z'n Glazen Bol heeft het steevast over 14 maart volgend jaar, maar het is hoe dan ook een kwestie van nog effe geduld hebben. Als het inderdaad 14 maart wordt, krijgt de Glazen Bol een poetsbeurt zoals ie nog nooit heeft gehad.

FORZA MOT



PRE-LAUNCH REVIEW

Als Florian heel eerlijk is, heeft hij de Xbox One voornamelijk uit het buitenland gehaald voor Forza Motorsport 5. Zombies hakken en Romeinen slachten is leuk, maar er gaat volgens hem niks boven een adrenaline shot van een goede racegame!





Blijft toch een stom gezicht: met een helm op in een 'gewone' auto. Is toch een beetje een jochie van zes dat een condoom om heeft

Na eerst uitgebreid kennis gemaakt te hebben met Kinect, dashboard, Store en de instellingen van de Xbox One, werd het eindelijk tijd om een next-gen game in mijn gloednieuwe console te duwen. Een magisch momentje.

Met klamme handjes pak ik m'n controller vast en zie ik het Forza 5-logo op het beeldscherm verschijnen. De next-gen is officieel begonnen!

Holy fock

Het is meteen tijd voor actie, want je krijgt gelijk de sleutels van de P1, de nieuwe raket op wielen van McLaren, in je handen gedrukt. De P1 is een beest van een wagen en daarom staan alle assists tijdens je eerste race aan. Je kunt bij wijze van spreken de hele race vol gas blijven geven, aangezien de game zelf voor je remt en ervoor zorgt dat je niet uit de bocht kan vliegen. Dat klinkt kut, maar het geeft niet, want in de eerste race flikker je sowieso van de bank door de graphics. Holy fock, wat ziet Forza 5 er goed uit!

De auto's moeten zo onderhand uit miljarden polygonen zijn opgebouwd, want het level van detail is ongekend. Vooral de inside view is pure eye-candy. Alle auto's zijn van binnen en buiten precies nagemaakt en dat gaat zo ver dat alle metertjes en lampjes werken en zelfs het klokje op het dashboard de juiste tijd aangeeft.



De manier waarop de handen van de coureur op de voorruit reflecteren en de zon van je dashboard ketst, is ziekelijk mooi.

Reisbureau

Aan het einde van de race zie je modder en viezigheid op je auto, kleine deukjes van steenslag, de lak die aan de onderkant van de bumper is afgesleten, hapjes uit de banden, vuurrode remschijven en ga zo maar door. Het komt af en toe eng dichtbij het echte werk (al moet ik zeggen dat het schadesysteem niet wereldschokkend is).

Ook de tracks en omgevingen zien er mega strak uit. Je ziet elk kuiltje in de weg, alle remsporen inclusief stukjes rubber, de hoogte van de curbstone en de geschaafde vangrails, om maar een paar voorbeelden te noemen.

De omgevingen zijn prachtig met af en toe een uitzicht dat zo in een glossy reisgids had kunnen staan. Dit is hands-down de mooiste racegame die er bestaat.

Tieten

De gameplay is wat je verwacht van Forza; solide en qua realisme zo'n beetje tussen Gran Turismo en Need for Speed in. Er zitten dik tweehonderd auto's in de game en dat is een stuk minder dan de vijfhonderd in Forza 4, maar ach; uiteindelijk zijn het meestal toch maar een stuk of twintig auto's die je regelmatig gebruikt, dus met



Kunnen ze niet zoiets als een Drivatar bedenken voor een virtuele chick; een lekkerwijfatar?

weetje · weetje

Je Drivatar doet mee met races tegen andere gamers, zelfs als je de game niet speelt of helemaal niet online bent. De volgende keer dat je de game opstart, krijg je te zien aan hoeveel races je Drivatar heeft meegedaan en hoeveel credits je daarmee hebt verdiend!

ORSPORT 5

tweehonderd exemplaren heb je nog steeds keuze genoeg. Het aantal tracks in Forza 5 is met veertien stuks echter zeer karig. Na een uurtje spelen heb je alle circuits wel gezien en na een uurtje of tien ga je je echt ergeren dat je wéér hetzelfde rondje moet rijden, en dan is het ineens een stuk minder belangrijk dat alles er zo fantastisch uitziet.
Zie het als het mooiste meisje uit je klas, of dat lekkere collegaatje waar je al tijden op zit te geilen. Na maanden je beste moves op haar losgelaten te hebben, mag je eindelijk met haar zoenen en dat voelt geweldig. Toch, steeds dezelfde zoen is op een gegeven moment ook niet meer zo boeiend, hoe lekker die griet ook is. Je wil verder gaan en wat afwisseling. Je wil af en toe ook wat tieten zien!
De Career Mode bestaat uit een flink aantal events en is leuk voor de afwisseling, maar als je in elk event steeds weer dezelfde tracks tegenkomt, voelt het al snel repetitief aan. Het is dat de rest van de game zo tof is, anders zou je die dertig uur durende modus misschien niet eens afmaken.

Drivatars

Een echte next-gen feature is de Drivatar. Het idee van ontwikkelaar Turn 10 is dat het afgelopen moet zijn met de standaard A.I. in racegames, waarin tegenstanders allemaal hetzelfde reageren, identieke lijnen volgen en bovenal geen rekening houden met de positie van de speler. Een mooi streven en Drivatars komen hier en daar verdomd dicht bij de oplossing voor dit A.I. probleem.
Van elke Forza 5 speler wordt constant info over de rijstijl naar de Cloud gestuurd. Je moet dan denken aan de manier waarop je bochten instuurt, hoe je gas en rem doseert, of je tegenstanders ramt, aan welke kant je het meest inhaalt, of je de ideale lijn volgt en nog veel meer. Al deze info wordt bij elkaar gegooid, en zo ontstaat er een soort virtuele versie van jezelf. Je Drivatar wordt dan gebruikt als tegenstander voor andere gamers.
Het resultaat hiervan is dat je veel dynamischere tegenstanders krijgt die voor het eerst ook verrassend uit de hoek komen. Het racen wordt hierdoor veel spannender, maar Forza werkt zichzelf op dit gebied ook een beetje tegen...


Zo'n auto klinkt het vetst als je over klinkers rijdt. Modeklinkers hoor je bijna niet.


Echt zo'n circuit voor de 'The Stig'. Die gast is zo'n topcoureur omdat hij vanwege een fenomenaal geheugen vrijwel alle circuits ter wereld uit z'n hoofd kent. Ze noemen 'm ook wel Memory Stig.

"Dit is absoluut de mooiste racegame die ik ooit heb gezien."

Experiment

Je kiest geen moeilijkheidsgraad in Forza 5, maar hoe goed de Drivatars zijn waar je tegen racet. Dat is cool, want zo kan je feitelijk in de singleplayer tegen de beste gasten ter wereld rijden, maar om het spannend te houden, neemt de A.I. het af en toe toch over.
Zo zit er bijvoorbeeld nog steeds een beetje een catch-up systeem in. Om de nummer 1 positie te bemachtigen tegen goede Drivatars is super lastig, maar zodra je ze hebt ingehaald, sta je binnen no-time vele seconden voor op de nummer twee. Het werkt ook andersom. Als je dreigt het niet te halen, nemen de Drivatars iets gas terug om je toch nog een kans te geven. Het Drivatars-idee gaat dan een beetje verloren, want het is nog steeds de A.I. die dit allemaal regelt.
De Drivatars zijn een mooi initiatief van Turn 10 en het heeft zoveel potentie dat je nu al weet dat Forza 6 de techniek perfectioneert en dat andere racegames vermoedelijk met iets soortgelijks gaan komen.


weetje • weetje
Forza 5 maakt gebruik van de extra rumble feature in de Xbox One controller. Je voelt nu de ABS door je triggers, of wanneer je de grip dreigt te verliezen. Het is vrij subtiel, maar werkt verbazingwekkend goed!

Nu werkt het allemaal zeker nog niet perfect, maar er blijft genoeg over om Forza 5 een hele vette racegame te noemen die een kijkje geeft in de toekomst van next-gen racing.



NEXT-GEN GEHALTE

Forza 5 ziet er zo ontzettend mooi uit dat meteen duidelijk is dat dit geen Xbox 360-game is. Native 1080p en 60 frames per seconde spelen daarin een grote rol.
Drivatars zijn over het algemeen ook indrukwekkend en dat is, mogelijk door de kracht van de Cloud, wederom niet mogelijk op de Xbox 360. ★★★½☆

PRE-LAUNCH SCORE 87

Forza 5 ziet er belachelijk goed uit, er zitten genoeg auto's in uit alle classes die je maar kunt bedenken, en door de toevoeging van Drivatars is het racen spannend. Jammer dat er zo weinig tracks in de game zitten, anders was het een Gold Award geweest.

FLORIAN



Wanneer je als een dwaas door de Career Mode scheurt, heb je na dertig uur in alle events de gold medal verdiend, en daarna kun je verder met de multiplayer.

30+ UREN

3

BASICS
RACING
TURN 10 / MICROSOFT
1 - 2 SPELERS OFFLINE / 1-16 SPELERS ONLINE
Q1 2014

KILLER INSTINCT



PRE-LAUNCH REVIEW



Samuel zag weinig redenen om nu al met de Xbox One aan de slag te gaan, totdat Graddus hem aanraadde om de nieuwe Killer Instinct eens te proberen.





"C-c-c-c-combo breaker!" Oh, wat zijn die woorden mij toch altijd bijgebleven. Killer Instinct op de SNES (en het vervolg, Killer Instinct Gold op de Nintendo 64) was een van de weinige Street Fighter- en Mortal Kombat-klonen die daadwerkelijk boeiend genoeg was om naast die twee inspiratiebronnen te mogen bestaan.
Het was niet zo grof en fout als Mortal Kombat, en al helemaal niet zo goed als Street Fighter II, maar het was tof. Killer Instinct was luid en gestoord, en maakte het gebrek aan kwaliteit goed met intensiteit. En met intensiteit bedoel ik 'combo's nog langer dan de lijst van mensen die een hekel hebben aan Gordon'. Want zelfs als je niet wist wat je deed, was het niet al te moeilijk om 15-hit combo's uit je mouw te schudden. En dat was leuk, want het voelde machtig. Daarnaast had Orchid hele grote, glimmende tieten, laten we dat vooral niet vergeten.



weetje • weetje

Ondanks dat er al een speciale arcadestick verkrijgbaar is voor de Xbox One, is deze game prima speelbaar met de 'gewone' controller. De d-pad op het ding is werkelijk perfect voor fighters!

Afgekeken

Killer Instinct is in ieder geval terug, als Xbox One launchgame. En, wow, het speelt heerlijk. De gameplay is strak en snel, en al het geweld voltrekt zich continu in een vloeiende zestig beeldjes per seconde op je high-definition televisie. De extreem lange combo's zitten er weer in, en ze kunnen ook weer gebroken worden met een Combo Breaker door de tegenstander, waardoor combo's niet te irritant worden. En ja hoor: als je tegenstander bijna dood is, kun je hem of haar afmaken met een heerlijk belachelijke Ultra-combo, wat altijd tof is omdat de omroeper dan begint te krijsen als een dwaas: "ULTRAAAAAAA!"
Maar, echt, Killer Instinct heeft goed afgekeken bij Street Fighter IV, want niet alleen de besturing is van hetzelfde niveau, maar het heeft ook wat systemen overgenomen zoals de Shadow-moves, wat sterkere varianten zijn van special moves (oftewel: de EX-moves in Street Fighter IV). En dat Shadow-moves inktachtige, psychedelische visuele effecten creëren - vergelijkbaar met wat je in Street Fighter zag met de Focus Attacks - is ook vast geen toeval.

> **"Dit hád een must-have kunnen zijn, want het daadwerkelijke knokken is heerlijk."**

Karig

De gameplay zit dusdanig goed in elkaar dat het werkelijk verbluffend is hoe karig de game op elk ander gebied is. De levels zijn inspiratieloos en de muziek is generiek. De net code is geweldig, maar er zijn geen lobby's of dergelijke die het online gedeelte leuker maken.
De personages hebben een geslaagde make-over gekregen, maar... het zijn er veel te weinig! Zes personages (acht als je de toekomstige DLC meetelt)?! Serieus! Waar zijn Cinder? Riptor? TJ Combo?!
Toegegeven, de game is free-to-play en voor slechts twintig euro kun je met alle zes personages losgaan (de uitgebreidere Ultra-editie kost het dubbele), maar het is alsnog teleurstellend. Al helemaal als je vervolgens ziet dat er nauwelijks singleplayer-content aanwezig is. Er is slechts een Survival Mode, een Dojo (waarin je het spel erg goed krijgt uitgelegd) en de logische Practice Mode, maar van een Story Mode of zelfs Arcade Mode is niets te bekennen. Dat kan anno 2014 niet. Dat kan als prominente 'next-gen'-titel al helemaal niet. T-t-t-t-t-teleurstellend.



weetje • weetje

Als je de game gratis speelt, kun je alleen met de stoere Jago spelen. Hij is de 'shoto' (de Ryu/Ken) van de game en dus 't ultieme personage om de game mee te leren.



NEXT-GEN GEHALTE

Technisch gezien is Killer Instinct een goede fighter, maar feitelijk ben ik geen features tegengekomen die niet ook op de Xbox 360 hadden gekund.
Als ik iets moet opnoemen dan is 't het feit dat alle actie continu probleemloos in zestig frames per seconde loopt; dat is op current-gen apparaten nog wel eens lastig. Maar zelfs dat zou ik niet ècht een next-gen feature willen noemen.

★☆☆☆☆

PRE-LAUNCH SCORE 68

Naast de extreem informatieve Dojo, is er niets leuks te doen voor de eenzame speler. En maar zes speelbare personages? Serieus!? Als er meer liefde en aandacht in deze game was gestoken, dan had het een must-have kunnen zijn, want het daadwerkelijke knokken is heerlijk.

SAMUEL



Je bent een middagje zoet met de Dojo. Daarnaast kun je enkel online je lol op, want wie speelt er nou Survival Mode?

4+ UREN



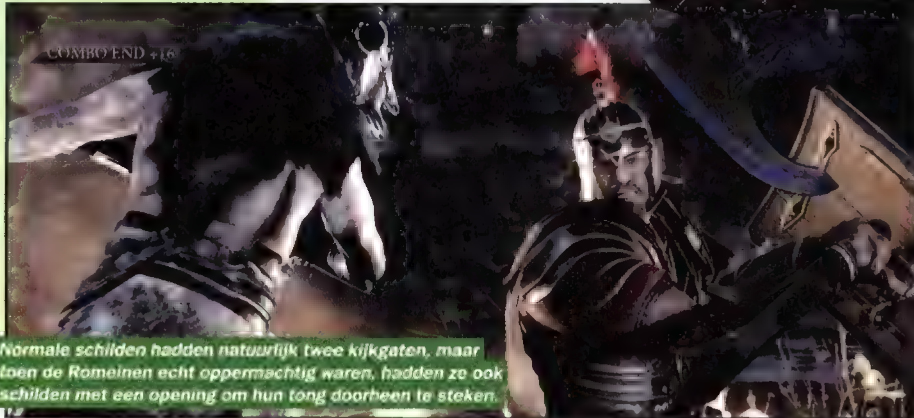
BASICS
FIGHTER
DOUBLE HELIX GAMES / MICROSOFT GAME STUDIOS
1 - 2 SPELERS
Q1 2014

RYSE: SON OF ROME

PRE-LAUNCH REVIEW

XBOX ONE

Rome is niet in één dag gebouwd en ook Ryse kende een moeizame ontwikkeling. De voormalige Kinect-gedreven Xbox 360-game groeide uit tot 'zoon van de Italiaanse hoofdstad', maar of het die titel wel waard is… Jan heeft zo z'n twijfels.



Normale schilden hadden natuurlijk twee kijkgaten, maar toen de Romeinen echt oppermachtig waren, hadden ze ook schilden met een opening om hun tong doorheen te steken.

Een stoere, bulderende Romein die zijn zwaard in de oogkas van een vijand ramt en tegelijkertijd triomfantelijk zijn wapenbroeders aanmoedigt; zo op eerste gezicht lijkt er weinig mis met Ryse. De game oogt waanzinnig mooi en het eerste uur word je weggeblazen door de brute actie en de fantastische beelden die de actie tot leven wekken.

Of het nu de illusie is van de grootschalige gevechten waar je deel van uitmaakt, de oogstrelende settings waarin je hakt en beukt, of de meeslepende muziek… je gaat hoe dan ook genieten van Ryse. Ik dacht zelfs even dat ik met (een ingezoomd moment van) Rome: Total War te maken te had. Een magisch moment waarbij ik, als bij toverslag, bezit had genomen van één enkele Romeinse soldaat, een HD Bril opgezet kreeg en bruut om me heen sloeg.



Maar de Romeinse thematiek is helaas de enige overeenkomst met de klassieker van Creative Assembly. Ryse begint sterk, hint naar meer maar dat meer komt helaas niet.

Marius

Die ene soldaat is Marius, een stoere Centurion die graag zijn skills inzet om barbaren een kopje kleiner te maken. Marius is al snel een personage waar je je mee vereenzelvigd. Totdat je erachter komt dat hij tot weinig meer in staat is dan aanvallen, wegbeuken en blokken. Er zijn getimede aanvallen, en als je die goed uitvoert, word je beloond. Alleen is dat niet nodig, en met dom knopjes rammen speel je de game ook uit.

De bossbattles zijn spaarzaam én niet uitdagend genoeg. Dat is jammer want de reguliere combat wordt te snel repetitief. De brute actie en executiemoves mogen er nog zo mooi uitzien, als de gameplay te snel verveelt, worden zelfs de mooiste scènes niet meer dan een invuloefening.

> **"Eerder een bastaard dan een ware zoon van Rome."**

Nogmaals, het eerste uur hap je naar adem van opwinding en het tweede uur zit je nog steeds te genieten… maar het derde uur wacht je op vernieuwing die uitblijft en het vierde uur is de kick van de next-gen HD-roes uitgewerkt.

Van 360 naar One

Ryse had misschien ergens onderweg de ambitie om de God of War van de Xbox One te worden, maar die vergelijking gaat volledig mank. Waar Kratos' avonturen voortdurend nieuwe vijanden en moves introduceren, heb je het trucje van Marius te snel door en daarna komt er niets meer.

Aan alles (behalve de graphics) merk je dat Son of Rome oorspronkelijke een Xbox 360 Kinect game was. Met name de oppervlakkigheid geeft je constant het gevoel dat er zoveel meer in dit spel had gezeten; iets dat er vermoedelijk ook vanwege de launchgame verplichting niet is uitgekomen.

Son of Rome is eerder een bastaard dan een ware zoon van Rome geworden.



Scholieren hadden 't zo lang geleden een stuk makkelijker; die hoefden voor geschiedenis veel minder te leren.

De verrassing van 2013
De exclusives van Sony. Ik ben deze generatie meer een Xbox man, maar Sony kwam met fantastische shit dit jaar.

NEXT-GEN GEHALTE

Ryse ziet er belachelijk mooi uit en een nieuwe standaard in gezichtsanimaties is bij deze gezet. Daarmee is het, samen met Forza Motorsport 5, de ideale game om je vrienden mee te imponeren. Het is alleen zo jammer dat de prachtige graphics niet ondersteund worden door minstens zo hoogwaardige gameplay. ★★★½☆

PRE-LAUNCH SCORE **60**

Ab imo pectore: Ik heb oprecht plezier gehad met Ryse, maar de game ontstijgt nooit het niveau van een heel mooie tech-demo. Dus helaas; *acta est fabula.*

JAN



5 UREN



BASICS
ACTION
CRYTEK/ MICROSOFT
1 - 2 SPELERS
Q1 2014

FEATURE XBOX ONE



ZOO TYCOON



PRE-LAUNCH REVIEW

Jan voelde zich tijdens het spelen van Zoo Tycoon als een aap die bovenop een rots een banaantje zit te eten terwijl hij tegelijkertijd gevlooid wordt door een van zijn vrouwtjes: tevreden dus. Tegelijkertijd vroeg hij zich hardop af: 'waar is het tycoon-gedeelte in Zoo Tycoon?'



Als Amsterdammer heb ik een abonnement op Artis en dus kom ik regelmatig in deze Amsterdamse Zoo. En elke keer als ik daar ben, vraag ik me af waarom de tijgers in van die mistroostige kooien zijn opgesloten, waarom de olifanten altijd binnen staan als ik langskom en de zeehonden net gevoerd zijn. In Zoo Tycoon heb je echter zelf de touwtjes in handen, ziet alles eruit alsof het een zonnige zomerdag is, en is de happy-de-peppie uitstraling alom aanwezig. Niet zo vreemd, want ontwikkelaar Frontier Developments is ook verantwoordelijk voor games als het lieve en aaibare Kinectimals en Kinect Disneyland Adventures.



Weinig diepgang

Toch zijn de dieren, medewerkers en bezoekers niet per definitie super opgewekt. De dieren worden alleen vrolijk als ze genoeg soortgenoten om zich heen hebben en ze zich thuis voelen in hun omgeving. Werklui moeten genoeg klusjes hebben en gemotiveerd blijven, voor de bezoekers moet er veel te doen zijn, en als je dan ook nog geregeld dieren terugzet in het wild, ben je moreel en commercieel niet meer te stoppen.

Alleen mist de game de diepgang die de serie voorheen wel kende. Er is weliswaar een boel te doen - aannemen en ontslaan van personeel, nieuwe dieren fokken, winkels researchen en customization - maar als je het trucje eenmaal doorhebt, is het redelijk simpel allemaal. Binnen een middagje heb je een enorme dierentuin uit de grond gestampt, heb je alle dieren die je wil, gaat je bankrekening door het dak en glimlachen de bezoekers van oor tot oor.


Als dat een mannetje is, heeft ze straks een natte nek.

"Vooral in first-person, lopend of rijdend door je dierentuin, is het genieten."

Gelimiteerd

Toch voelde de game een tikje te gestroomlijnd. Zo kent het spel geen tools op landschappen en zijn er automatisch gegenereerde paden. Ook de preset-omgevingen (toendra, woestijn, bos) laten weinig aan je eigen invulling en fantasie over.

En dat is nu juist wat de originele Zoo Tycoon games zo leuk maakte. Het feit dat je echt aan alle knoppen zat. Ook jammer is de ingame limiet; er is een maximaal aantal objecten dat je in je dierentuin kunt neerplanten, zelfs in de sandbox mode.

Dat maakt dat deze game een beetje te beperkt is voor de echte tycoon liefhebbers terwijl het voor de allerjongsten vermoedelijk toch nog iets te ingewikkeld is.

Wie daar tussenin valt, zal zich overigens prima vermaken met deze game. Het is een spel dat je door blijft spelen, terwijl de tijd ongemerkt voorbij tikt. Vooral in first-person, lopend of rijdend door je dierentuin, is het genieten. Je kunt zelfs via Kinect dieren voeren en gekke bekken naar ze trekken; en wie is er dan de aap?



Het schijnt dat de voeten van giraffen enorm stinken. Dat is ook de reden dat ze van die lange nekken hebben.

NEXT-GEN GEHALTE

De game verschijnt zowel voor de Xbox 360 als de Xbox One. Grote inhoudelijke verschillen zijn er daarbij niet, behalve dat de huiden en vachten van de beesten er op next-gen nog echter uitzien. Maar daar hoef je geen Xbox One voor in huis te halen, lijkt me. Of je moet per se willen genieten van full HD olifantendrollen...

PRE-LAUNCH SCORE **75**

Zoo Tycoon is verslavend en fraai maar tegelijkertijd ook laagdrempelig en herhalend. Hopelijk verschijnt er nog wat exotische uitdaging middels DLC, want nu blijft de beestenboel redelijk braaf.

JAN



In de Freedom Mode kun je zo vaak als je wil een nieuwe Zoo beginnen om een nog mooiere dierentuin te maken.

10-15 UREN



BASICS

DIERENTUIN-SIM
FRONTIER / MICROSOFT
1 SPELER
Q1 2014 / XBOX 360 OUT NOW

KULUM

Maisha (el33ta)

Twitter.com: @el33ta

Op reis naar:
Parijs en Milaan



Speelt:
Call of Duty: Ghosts, FIFA 14, Assassin's Creed: Black Flag, Animal Crossing: New Leaf



De gast-kulum is deze maand geschreven door Maisha, aka el33ta. Ze stond al een keer in Opnieuws als gamende foxy lady die zelf custom Xbox 360-controllers maakt. Verder is ze een afstudeerscriptie aan het schrijven over eSports, schopt ze kont met CoD en gaat ze vol voor de next-gen. Wauw, wat een vrouw!

CONSOLE WARS

Windows vs. Apple, Android vs. iOS, PS4 vs. Xbox One... het hele jaar door hou ik het nieuws over de next-gen consoles in de gaten. De lagere prijs van Sony tijdens de E3, de drastische veranderingen die Microsoft in 't najaar doorvoerde ten aanzien van het 'family sharing' gebeuren... ik vind het super interessant om te zien hoe de game-community op alles reageert.
Zelf heb ik de Xbox 360 en Playstation 3 in huis staan. Om heel eerlijk te zijn, vangt de PS3 onwijs veel stof. De Xbox 360 is mijn main console, de PS3 voor exclusives.
Zoals het er nu naar uitziet, ga ik echter



toch de overstap maken. Laatst mocht ik met de mannen van de PU mee naar een PS4 kennismaking event. We hebben uren op de PS4 mogen spelen en ik was om. De controller ligt fijn in de hand, de UI is snel en handig, je kunt samen in de party en je kan alles direct broadcasten naar Twitch! Ideaal! Jammer van de gamerscore; ben ik voor niets zo'n achievements-slet geweest...



LEEST MOMENTEEL

De wereld van Sofie. Een dikke pil over de geschiedenis van de Westerse en Oosterse filosofie. 's Nachts onder de sterrenhemel staren naar vallende sterren en met vrienden filosoferen over het leven, vind ik altijd erg tof. Ook kijk ik met enige fascinatie naar docu's over het universum.

EET MOMENTEEL

Af en toe spreek ik samen met mijn gamemaatjes af en verkassen we allemaal onze monitoren en Xbox-en om samen een weekend naast elkaar op de bank te spelen. Dan wordt er natuurlijk te veel bier en wijn geschonken, en gaat de frietpan midden in de nacht aan. Een frikandel met mayonaise en uitjes is dan echt het ultieme game-voer en stiekem ook gewoon mijn favo food als zodanig.

CONTROLLER-MODDER?

Als een echte warrior heb ik een litteken op mijn hand; niet door de gevechten in Tamriel, maar door een soldeerbout die op mijn hand belandde toen ik een jaar of tien was.
Als hobby sloopte ik moederboards uit oude PC's en maakte er van alles en nog wat van. Maar toen ik die gloeiendhete bout op mijn hand kreeg, heb ik de soldeerbout jaren niet meer aangeraakt.
Tot het moment dat ik aan het gamen was en mijn zwarte Xbox-controller er zo saai vond uitzien. Met die gedachte ging ik aan de slag met LED-jes, transistors en andere zooi. Het resultaat postte ik op Instagram en binnen no-time had ik tientallen aanvragen van mensen die er ook één wilden. Twee maanden later zat ik in het Ubisoft kantoor, en daar is een leuke samenwerking uit ontstaan!

CALL OF DUTY

Een tijdje terug werd ik uitgenodigd om tijdens een DLC launch van Call of Duty mee te doen aan een toernooitje. Het was voor mij de eerste keer dat ik bij een game-event aanwezig was.



Ik speel dagelijks zeker een paar uur Call of Duty online en ben flink competitief, maar toen ik net binnen was, hoorde ik twee jongens fluisteren: 'wat doet zij hier, die komt vast niet knallen'. Ha! Dat begon meteen goed. Vol adrenaline begon ik aan mijn eerste LAN toernooi. Wauw! Wat was/is het tof om je tegenstander tegenover je in z'n ogen te kijken en te horen schreeuwen als je een gruwelijk headshot uitdeelt. Ons team was beestig, en uiteindelijk stonden we tegen Fariko in de finale. Met een paar jongens in mijn nek hijgend en aanmoedigend, ben ik als MVP geëindigd maar we werden helaas tweede met ons team. Die dag is mijn liefde voor eSports geboren.



PROFCHECK

TJEERD ONTHOUT

ARIE KOOMEN

Voor fans van komedie is Arie Koomen een begrip. Hij is bekend van het duo Arie en Sylvester en de Lama's, maar de grootste grap was toch wel die tenenkrommende reclame van de Mediamarkt 'Ik ben toch niet gek?!'. Tjeerd, onze meester der slechte woordgrappen, zocht Assassin's Creed-fan Arie thuis op.

Terwijl ik de afslag naar Almere neem, zwaait mijn ziel met een witte vlag. Dit is de plek waar zielen afsterven, zegt men. Ik ben er eigenlijk nog nooit geweest, dus ik ben nog vol levenslust en mijn ziel is nog helemaal, uhm... zielig.
Het valt gelukkig mee. Arie heeft een mooi groot huis omzoomd door bomen en ik word begroet met vogelgezang en een harde tekkel op mijn enkel. #@$%!& Wat hebben honden toch met de Profcheck?

TOMB RAIDER

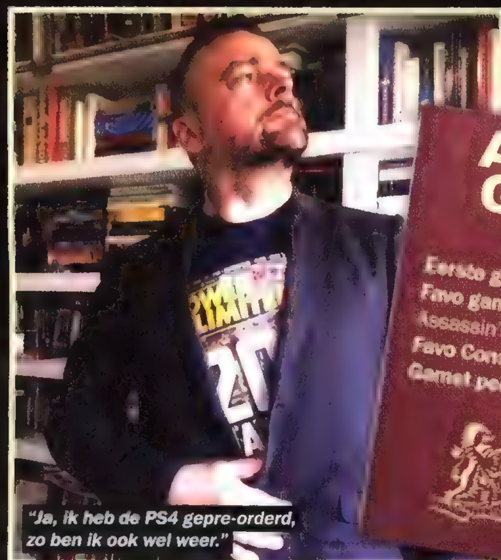
Arie laat me binnen en op de bank zitten zijn twee puberdochters zich een beetje te vervelen. Terwijl wij over gamen beginnen, lijken de dames plotseling op een idee te komen en schieten naar boven. Om te gamen, natuurlijk.
"De PlayStation 1, daar is het voor mij mee begonnen", steekt Arie van wal terwijl hij zijn fraaie collectie figurines laat zien. "Tomb Raider was het eerste echte spel dat ik heb gespeeld. Ik had daarvoor ook wel gegamed natuurlijk, maar Space Invaders met die casettebandjes enzo, dat is echt té lang geleden. Dat kun je eigenlijk geen gaming noemen."

NEXT-GEN

Zijn liefde ligt vooral bij de wat avontuurlijkere games en met name de muziek vindt Arie daarbij zeer belangrijk. "Op een gegeven moment komt Lara Croft een tombe inlopen, dan hoor je zo'n engelenkoor en dan denk je 'wat gaat er nou gebeuren?!' Dat doen ze bij Assassin's Creed ook, de muziek klopt zo goed! Muziek kan echt iets toevoegen aan de spanning."
"De PlayStation 2 is denk ik wel mijn favoriete console ooit; ik heb daar zoveel op gespeeld, net als op de PS3, trouwens. Ik verwacht dus eigenlijk ook best veel van de PS4."
Arie gaat dus zonder twijfel kiezen voor de PS4 als next-gen console, maar niet omdat hij per definitie een PlayStation man is. "Ik ga voor de PlayStation 4, vooral omdat hij als eerste uitkomt. En ja, ik heb hem gepre-orderd, zo ben ik ook wel weer."

ARIE'S FAVO GAMEMUZIEK

1. Assassin's Creed I: Jerusalem Horse Ride - Jesper Kyd
2. Uncharted: the Eldorado Megamix - Greg Edmonson DJ Shadow
3. Tomb Raider: Main Theme



"Ja, ik heb de PS4 gepre-orderd, zo ben ik ook wel weer."

ARIE'S GAME PASPOORT

Eerste game: Tomb Raider
Favo game aller tijden: Assassin's Creed 1
Favo Console: PlayStation 2
Gamet per week: 10 uur







"Als je de eerste Lara Croft vergelijkt met de laatste... dat is echt een wereld van verschil! Da's net zoiets als dat je nu een vriendin hebt en 't hiervoor deed met een schoenendoos."



Beste Games 2013
1. The Last of Us
2. BioShock Infinite
3. Tomb Raider

Eigenlijk hoeft het van hem niet zo, die nieuwe generatie, maar hij ziet ook wel in dat vooruitgang essentieel is. "Als je bijvoorbeeld de eerste Lara Croft vergelijkt met de laatste... dat is echt een wereld van verschil! Da's net zoiets als dat je nu een vriendin hebt en 't hiervoor deed met een schoenendoos. Dat is echt wel een soort upgrade."

GAME IDEE

Terwijl we het laatste slokje kouwe koffie wegdrinken, komt Arie nog met een idee voor een vergaming van zijn favoriete stripboek Thorgal. "Dat zou echt een fijne vergaming kunnen zijn! Het verhaal gaat erover dat de aarde ooit bevolkt is geweest door een ander ras, zij komen terug naar de aarde maar hun schip vergaat en iedereen komt te overlijden. Behalve een baby die ze op een vlot zetten: Thorgal. Thorgal komt in de tijd van de Vikings hier op aarde. Hij heeft niet echt superkrachten maar heeft contact met het feeënrijk of het Walhalla en beleeft gewoon goede avonturen!" ✖

ARIE'S SPEELTIP

Met de DLC van Assassin's Creed, zoals de Leonardo levels, heb ik me uitstekend vermaakt, maar voor de rest heb ik niet echt goede tips... - denkt even na - ... Angry Birds! Dat schijnt wel tof te zijn!

STAR CITIZEN

De droom om als een Luke Skywalker door de eindeloze ruimte te jagen, blijft bij veel kerels tot de verbeelding spreken. Zo ook bij Chris Roberts, die deze droom nu beleefbaar wil maken in Star Citizen. En bij Jurjen, die de ontwikkeling van Star Citizen op de voet volgt.

Door de enorme hangar naar je ruimtejager rennen. In de cockpit klimmen. Hand aan de knuppel, laatste check van je systemen. Langzaam een stukje stijgen. En dan met een flinke stoot snelheid uit de reusachtige carrier razen, de ruimte in. Op zoek naar avonturen op verre planeten, of aansluiting bij je squadron voor een aanvalsmissie.

Veel jongetjes die dit in Star Wars met Luke of Anakin hebben meebeleefd, dromen ervan zoiets ook eens in het echt mee te maken. Maar bij niemand is die droom zo bepalend voor zijn leven geweest als bij Chris Roberts.

Ultieme space sim

"Toen ik als achtjarig jochie Star Wars had gezien, droomde ik ervan als hotshot-piloot de Melkweg te redden, of als sympathieke boef mijn weg door de kosmos te vinden. Het inspireerde me om Wing Commander te maken, en heeft alles wat ik daarna deed beïnvloed."

Chris Roberts vertelt dit in het crowdfunding-filmpje voor zijn nieuwe game Star Citizen, gezeten in een eenpersoons-ruimtejager. Deze ludieke verschijning wordt voorafgegaan door artwork en gameplayfilmpjes van reusachtige moederschepen, rijk gedetailleerde, karaktervol ontworpen jagers die zich eenzaam voorbij meteorieten kantelen, en felle uitwisselingen van laserstralen tussen grote en kleine schepen.

"Ik wil niet zomaar een game bouwen," zegt Roberts, de man die op zijn tweeentwintigste Wing Commander maakte en later zijn streven naar de ultieme space sim voortzette in o.a. Privateer en Freelancer. "Ik wil een universum bouwen. Ik wil de game bouwen die ik altijd al wilde bouwen, maar waar ik nu pas de techniek voor heb."

Het oorspronkelijke doel van de campagne voor Star Citizen was het vergaren van 500.000 dollar. De teller staat op moment van schrijven op ruim dertig miljoen(!), en loopt nog steeds op.

Feestje in Keulen

Star Citizen wordt in zes modules uitgebracht. De zesde module, oftewel de volledige game, moet eind 2014 of begin 2015 verkrijgbaar zijn. Het eerste stukje genaamd 'Hangar Module' is tijdens de afgelopen Gamescom gelanceerd.

Tijdens een besloten feestje in Keulen stapte Chris Roberts met een redelijk gedetailleerd personage in diverse krankzinnig gedetailleerde ruimteschepen - onder gejuich van enkele honderden crowdfundende, en dus voor de feestelijke onthulling uitgenodigde, fans. Het was dan ook hoogst fascinerend om alle knopjes, draaiende stoeltjes, openschuivende paneeltjes,

weetje • weetje

De game wordt ondersteund door de Oculus Rift (je weet wel, die ultieme VR-bril). Het idee om op die manier eens uit de cockpit te kijken... kippenvel!



uitschuivende laddertjes en roterende delen - al dan niet door cockpitramen - te bewonderen. Helaas kunnen de machtig ogende jagers en transportschepen de hangar voorlopig nog niet verlaten. Vooralsnog is het enige bewegende voertuig in Star Citizen een autootje waarmee Roberts naar de wapens reed die spelers tegen betaling van ingame credits aan hun kisten kunnen toevoegen [nog meer gejuich].
De tweede module 'Dogfighting' komt december 2013 beschikbaar voor een beperkt aantal early backers, en laat spelers voor het eerst kennismaken met de bijzondere physics die Roberts belooft.





Dynamische simulaties

Volgens Roberts zijn de schepen niet zomaar mooie modellen, maar is elk onderdeeltje ervan functioneel doordacht en toegevoegd om er goed vliegende machines van te maken. "De meeste van de schepen in dit universum vliegen net zo als een F-35, dus ze vertalen de input van de piloot op de meest efficiënte manier naar de diverse thrusters."
Volgens Roberts wordt zelfs de meest minimale beweging met realtime physics uitgevoerd. "Dat wordt echt cool, omdat je zo heel veel toffe of dynamische bewegingen krijgt. Als één van je thrusters bijvoorbeeld tijdens een vuurgevecht is geraakt, heeft dit direct effect op je bewegingen. Niet doordat een script wordt aangepast, maar op basis van de dynamische simulatie in het systeem."
Wie vandaag voor 30 dollar (het laagst mogelijke bedrag) een backer wordt, krijgt geen toegang tot de alpha of bèta, maar ontvangt rond de jaarwisseling van 2014/15 wel het complete spel, inclusief de degelijk ogende kist RSI Aurora.
Uiteraard kun je betere, grotere en snellere schepen krijgen door op een duurder niveau in te stappen, of ze voor echte dollars (de Millenium Falcon-achtige RSI Constellation staat momenteel op 225 dollar) of in-game credits te kopen.

> "DE GAME DIE IK ALTIJD AL WILDE BOUWEN, MAAR NU PAS DE TECHNIEK VOOR HEB."

Toiletten

Maar laten we het eens over het spel hebben. Hoe werkt dat eigenlijk? Hoe begint het? Loop maar even mee - in first-person view - naar de toiletten. Kies je de linker deur (mannen) of de rechter (vrouwen)? Veeg vervolgens de beslagen spiegel schoon, en gebruik de schuifknoppen om je gelaat te veranderen.
Volgende stap is het kantoor voor militaire rekruten. Noteer op het aanmeldingsformulier de naam van je personage, en die van een erfgenaam. Op die erfgenaam kom ik nog terug.
Vervolgens kun je kiezen voor de volledige singleplayer campaign genaamd Squadron 42, of wat in-game credits betalen om dit stuk van het spel over te slaan en meteen het open universum met MMO-gameplay in te knallen.
In dit multiplayer-deel draait alles om in-game geld en aanzien (citizenship).

Piraten

Als Merchant, Mercenary of Pirate opereer je binnen de systemen van het spel, samenwerkend en conflicterend met andere spelers. Je kunt als Mercenary bijvoorbeeld worden ingehuurd door Merchants voor een aanval op een bende Pirates die constant een aanvoerlijn van metaal naar de rakettenfabriek belagen. Heb je met deze piraten afgerekend, dan zullen andere spelers merken dat de prijzen van raketten in dat deel van het universum dalen. Zo scheppen de (inter)acties van spelers de verhalen in een dynamisch universum dat Roberts elke twee weken wil uitbreiden met - bijvoorbeeld - een nieuw zonnestelsel.
Je zult vroeg of laat hoe dan ook in felle gevechten terechtkomen. En dat wil je natuurlijk ook.
Delf je tijdens een gevecht het onderspit, en weet je op tijd te ejecten, dan verlies je alleen je schip. Knalt een grapjas echter jouw ejectpod kapot, dan verliest hij veel aanzien, maar ben jij één van je levens kwijt. Je ontwaakt dan in een ziekenboeg met een fraai litteken op je smoel of metalen arm (waar je in bars de veteranen onder de spelers aan herkent).
Ben je al je levens verloren, dan is je character voorgoed verloren, en gaan je bezittingen naar - daar is hij dan - je erfgenaam, waar je vervolgens verder mee mag spelen.



weetje • weetje

Star Citizen draait op de CryEngine 3 en blijft hoogstwaarschijnlijk PC-only tot het jaar 30.000.



Geld

Het grootste issue van Star Citizen op dit moment, is dat het spel nog voor een heel groot deel op beloftes en goede bedoelingen steunt. Dertig miljoen dollar klinkt als veel geld, en er komt vast nog flink wat bij, maar kun je in een tijd waarin de nieuwste AAA-titels op consoles zo'n honderd miljoen dollar kosten, voor veertig of vijftig miljoen écht de ultieme spacesim bouwen?
Een kleiner, meer persoonlijk, financieel issue: hoe krijg ik het geld bij elkaar voor een PC die Star Citizen optimaal kan draaien? Of eigenlijk: hoe ver ga ík in het nastreven van deze droom? ●

MIDDLE-EARTH
SHADOWS OF MORDOR

***One Ring To Rule Them All...* hoe vaak hebben we die woorden al niet gehoord? Toch komt Warner Bros. opnieuw met een spel over Tolkiens erfgoed. Echter, Shadows of Mordor staat volgens de makers geheel op zichzelf en herbergt een flinke dosis Batman, Assassin's Creed en Left 4 Dead gameplay. Jan verkende de vroege schetsen van dit *andere* Middle-earth...**

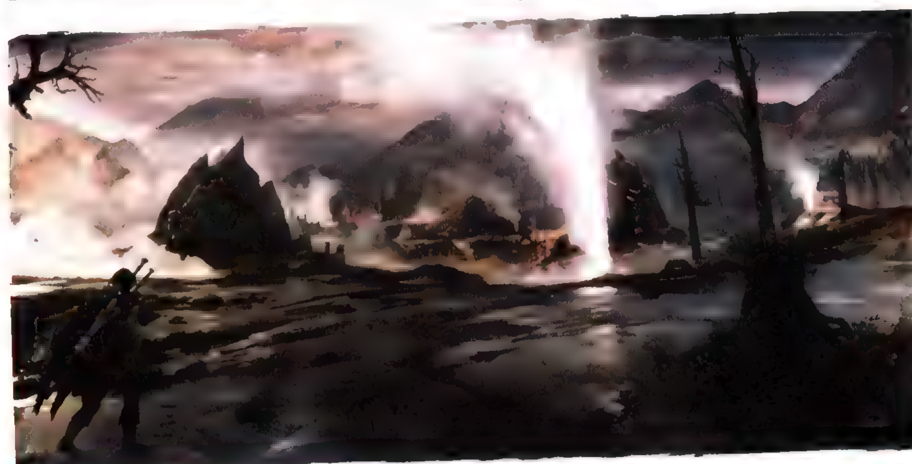
FIRST LOOK

XBOX ONE | XBOX 360 | PS4 | PS3

Je kunt je afvragen of we inmiddels niet een beetje 'Bored of the Rings' zijn. Maar gezien het succes van de eerste Hobbit film (die qua inkomsten weer flink wat records deed sneuvelen) blijft de wereld houden van elfen, orcs, trollen en dwergen. Toch trok ik een wenkbrauwtje op bij de aankondiging van Middle-earth: Shadows of Mordor. 'Wéér een LotR-game?', was mijn eerste gedachte... tot ik erachter kwam dat dit geen LotR-game zoals al die andere is.

"Het spel speelt zich af in de decennia tussen de avonturen van The Hobbit en die van The Lord of the Rings", aldus Michael de Plater, gamedirector van Shadows of Mordor. "De Rangers of Gondor hebben de Black Gates sinds de overwinning op Sauron eeuwenlang bewaakt. Het verhaal van deze game begint wanneer de Dark Lord terugkeert. Spelers kruipen in de huid van Ranger Talion die bij aanvang alles verliest: zijn familie, zijn vrienden en zelfs zijn leven.







Toch sterft hij niet helemaal... omdat een Wraith, oftewel Spirit of Vengeance, bezit van hem neemt. Hier begint het avontuur."

Open Mordor

Okay, we gaan dus niet op zoek naar die vermaledijde Ring en de overbekende koppen blijven deze keer eveneens achterwege. In plaats daarvan wil Monolith ons bloeddorstige gamers een open-wereld action-RPG voorschotelen met een rauwheid en mannelijkheid die doen denken aan Batman Arkham, Assassin's Creed en Left 4 Dead.

De hele game speelt zich af in Mordor, waar je al hakkend, vechtend en sneakend in level stijgt en je skills uitbreidt. Gaandeweg openen zich meer regio's in Mordor waar logischerwijs weer van alles en nog wat te doen is. Dit opent opnieuw nieuwe gebieden en (side)quests en bovendien kun je heen en weer reizen door de reeds vrijgespeelde gebieden. Vergeet de volledig gescripte, on rails, gangetje, gangetje LotR-games van vroeger... dit is Middle-earth 2.0.

Middle-Gotham?

Omdat Talion een Wraakgeest in zich heeft huizen, heeft hij speciale krachten. Maar om te beginnen is Talion een Ranger en is hij sowieso bekwaam in drie speelstijlen: close combat, stealth en ranged combat met pijl en boog.

Daarnaast kan je vertrouwen op je Wraith-vaardigheden. In deze tussenwereld variant (denk aan Soul Reaver voor de oudjes on-

> "VERGEET DE LOTR-GAMES VAN VROEGER... DIT IS MIDDLE-EARTH 2.0."



weetje • weetje

Gamedirector Michael de Plater zit al behoorlijk lang in de biz. Hij werkte zes jaar bij Ubisoft en daarvoor vijf jaar bij The Creative Assembly.







Persoonlijke vijanden

Shadows of Mordor is een ambitieuze game. Dat uit zich onder meer in het gegeven dat de game in wezen één groot random event is waarbij niets vaststaat en jij als speler zelf de uitkomst en je vijanden bepaalt. Alle 'inwoners', Orcs, monsters, wezens en overige personages in Mordor hebben hun eigen agenda en routine. Die worden door de game 'bestuurd', waardoor Talion in een levende wereld belandt waar iedereen zijn of haar ding aan het doen is. Dat kan betekenen dat een Orc aan het knokken is met een vijand en dat je óf ingrijpt óf beiden kapot hakt óf ze negeert.

Bovendien - en daar komt het - levelen vijanden eveneens en onthouden ze jouw acties. Zo kan het voorkomen dat je bepaalde vijanden bevecht maar dat ze wegvluchten, vervolgens zelf op avontuur gaan, levelen, en dat je ze later terugziet... maar dat ze dan veel sterker zijn geworden. Wanneer je zelf het loodje legt en respawnt, is de vijand die jou een kopje kleiner maakte (als beloning) inmiddels ook in rank gestegen. Dit zogenaamde Nemesis-systeem zorgt ervoor dat je meer dan ooit persoonlijke vijanden krijgt in plaats van gescripte tegenstanders die al van te voren bepaald zijn.

Grootste flop 2013

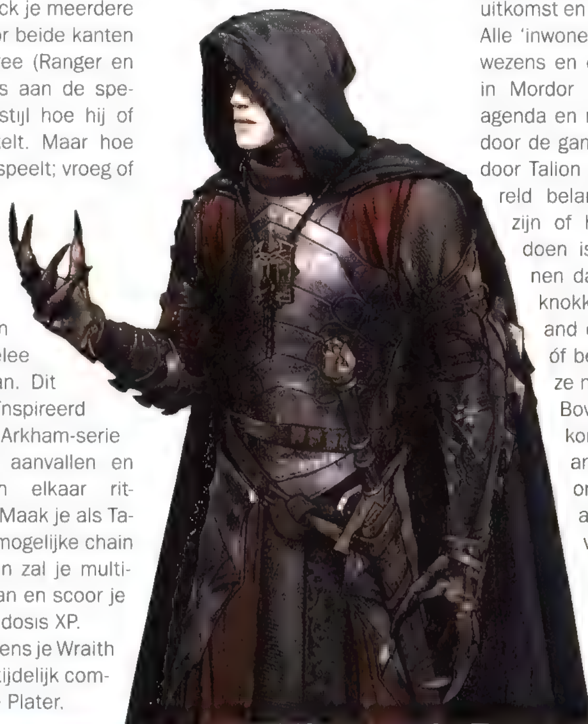
De third-partie support voor de Wii U en de launch line-up van de PS4 waren bijzonder mager. Maar dat zal wel bij deze tijden horen.



der ons) heb je de kracht 'om te zien wat anderen niet zien'. Verborgen clues en voorwerpen, zwakke plekken bij vijanden en ga zo maar door.

Gaandeweg unlock je meerdere Wraith skills. Voor beide kanten is er een skill tree (Ranger en Wraith) en het is aan de speler en z'n speelstijl hoe hij of zij deze ontwikkelt. Maar hoe (stealthy) je ook speelt; vroeg of laat zal je toch de directe combat moeten aangaan met Orcs en ander gespuis, en dan dient het melee systeem zich aan. Dit is duidelijk geïnspireerd op de Batman Arkham-serie waarbij gewone aanvallen en counter-aanvallen elkaar ritmisch opvolgen. Maak je als Talion een zo lang mogelijke chain van combo's, dan zal je multiplier omhoog gaan en scoor je een driedubbele dosis XP.

"Maar je kunt tevens je Wraith en Ranger skills tijdelijk combineren", zegt de Plater. "Dan kun je onder andere je vijanden vreselijk laten schrikken en een gevoel van angst geven, hetgeen ze weer zwakker en onzekerder maakt."



Kat & muis

Nog een leuk weetje: je kunt vijanden ook turnen en inzetten als 'agents'. In plaats van zelf vijanden uit te schakelen, kun je dat je agents laten doen. Wanneer je bijvoorbeeld een high level Uruk-Hai om wil leggen, kan dat op verschillende manieren. Een voor een zijn voetvolk doden is een optie, om als laatste tegen de bad guy in kwestie te knokken. Je kunt echter ook zijn tweede man tot agent maken en deze de opdracht geven de bastard af te maken... Dat zal overigens niet altijd slagen; de tweede man kan zelf het loodje leggen waardoor de high level Uruk-Hai alleen maar kwader is geworden en nu op jou zal gaan jagen. Dat belooft een heerlijk kat-en-muisspel te worden waarbij de rollen van jager en opgejaagde voortdurend wisselen...





ABSTRACTION GAMES

MEESTERS IN ADAPTATIONS



JURJEN OP BEZOEK BIJ ABSTRACTION GAMES

Als spelontwikkelaar kun je natuurlijk eigen games maken en hopen daarmee een hit te scoren. Het bedrijf dat Jurjen in Valkenswaard bezocht, pakt het wat anders aan: bij Abstraction Games worden voornamelijk bestaande games geport. Ook geen garantie voor instant succes trouwens, zo leerde Jurjen.



HOTLINE MIAMI – PS3 & VITA

Dit 2D top-down-geweldsfestijn is oorspronkelijk gemaakt in Game Maker, een bouwprogramma dat helemaal niet geschikt is voor de PS3 en Vita waar Abstraction het spel naartoe moest brengen. De oplossing werd gevonden in zogenaamd 'reverse engineering', wat erop neerkomt dat de Game Maker-omgeving gesimuleerd werd op de PlayStation-systemen. De rest van de vijfduizend manuren ging op aan verbeterde stabiliteit, 60 frames per seconde, nieuwe besturing, nieuw lock-on richtsysteem, trophies, leaderboards en zelfs een extra masker.

In december 2012 ging het niet goed met Abstraction Games. "We konden op een gegeven moment nog maar een maand vooruit. Eén maand. Ik dacht, als het zo doorgaat, kan ik eind december de salarissen van mijn negen werknemers niet betalen. Uiteindelijk moest ik het ook tegen mijn mensen zeggen. Jongens, jullie krijgen je salaris twee weken later. Ze begrepen het wel, maar toch. Echt vreselijk. Vreselijk." Ralph Egas vertelt het met pijn op zijn gezicht. Pijn die meteen verdwijnt als hij het lichtpuntje noemt dat zijn bedrijf Abstraction Games begin 2013 uit de duisternis leidde: Hotline Miami.

We give a shit

Abstraction Games werd na de oprichting in 2007 al snel een bedrijf dat zich specialiseert in ports. Oftewel: het overzetten van spellen naar andere systemen dan waar ze oorspronkelijk voor gemaakt zijn.

Ralph houdt trouwens niet zo van het woord ports, hij noemt het liever adaptations. "Er zijn wereldwijd tal van porting bedrijven, bijvoorbeeld in Rusland, Polen en India, maar... dat is wat anders."

Het verschil volgens Ralph: "We give a shit." Zijn collega Erik vult aan. "Die andere bedrijven maken een technische port, zorgen dat het werkt, en hebben dan aan de opdracht voldaan. Publishers die daarmee samenwerken, verwachten ook niet meer dan dat."

Ik vraag Ralph waarom Abstraction niet op die





AWESOMENAUTS – PS4

Wanneer je dit bekroonde 2D Battle Arena-spel van de Utrechtse studio Ronimo Games nog niet hebt gespeeld, bijvoorbeeld omdat je niet zo'n PC-gamer bent, kun je het spel misschien eens proberen op de PS4. Daar heeft Abstraction het spel namelijk naartoe ge-adaptationed, inclusief alle extra content die sinds de release van het spel is verschenen.

manier werkt. "Dat is gewoon niet leuk. En het had voor ons ook niet gewerkt. Wij zijn technisch heel sterk, en gaan altijd voor de beste kwaliteit. We zorgen ervoor dat een game op een bepaald platform eruitziet en voelt alsof het voor dat platform is ontworpen, met alles erop en eraan. Een port waarbij dat niet kan, nemen we niet eens aan. Met die visie hebben we de afgelopen 6,5 jaar ook steeds betere partijen aan ons gebonden, en krijgen we steeds grotere titels aangeboden. Onze klanten zijn altijd heel blij met ons werk."

Omdraaien

Inmiddels heeft Abstraction Games succesvolle ports van Angry Birds (van iOS naar PSP en PS3), Cut the Rope (van iOS naar DSi) en dus ook Hotline Miami (van PC naar Mac, Linux, PS3 en Vita) op hun naam staan. Opmerkelijk genoeg is Abstractions focus op ports, pardon, adaptations, met een eigen game begonnen.

Erik: "In 2007 kreeg Ralph een mailtje van Chillingo, of wij games voor de iPhone hadden. Die hadden we niet, maar we hadden wel net een game op WiiWare uitgebracht: Potpourrii. Dus dachten we, waarom gaan we die niet zo aanpassen dat ie op de iPhone draait. Dat lukte ons in drie weken, terwijl ze bij Chillingo hadden verwacht dat daar maanden overheen zouden gaan."

Ralph: "Potpourrii verkocht voor geen meter, op WiiWare net zo min als op de iPhone; maar we hadden wel indruk gemaakt door het spel zo snel over te zetten."

Erik: "Bij Chillingo zeiden ze: helemaal te gek dat jullie die game zo snel op de iPhone hebben gekregen. Maar kunnen we dat niet omdraaien? Kunnen jullie onze succesvolle iPhone-spellen ook naar andere platformen brengen? Zo is het balletje gaan rollen."

Angry Birds

Begin 2010 werkte Abstraction Games aan diverse ports voor Chillingo. "Toen stuurden ze ons een mailtje", herinnert Erik zich, "zo van, laat die andere projecten maar even zitten; we willen dat jullie nu aan de slag gaan met Angry Birds."

Ralph: "Angry Birds was in die tijd nét op de markt voor de iPhone. Het was toen nog geen top 10-spel, had nog geen interessante sales. Maar wij zagen er wel wat in, we vonden het even simpel als prachtig. We hebben de port naar PS3 en PSP uit eigen zak betaald. Dat zouden we dan terugverdienen met een bepaald percentage per verkocht exemplaar."

Erik: "Door diverse complicaties kwam onze versie voor de PlayStation-systemen pas in januari 2011 uit, maar liep toen wel meteen erg goed. Totdat in april van dat jaar PSN plat ging. Daardoor gingen drie weken aan sales verloren. En het contract liep maar tot eind april."


Links: Erik Bastianen, Chief Technology Officer. Rechts: Ralph Egas, Chief Executive Officer. "Hoe wij werken, op ons niveau, dat geeft zo enorm veel voldoening."

Ralph: "Gelukkig was Angry Birds zo populair dat we er toch nog drie ton aan hebben overgehouden. Met dat geld konden Erik en ik toen een pand huren en nieuwe mensen aannemen."

Rotte appels

Volgens Ralph is er na Angry Birds heel wat gebeurd. "We hebben overwegend heel fijne klanten en partners gehad. Maar ook rotte appels. Waardeloze figuren die je naaien waar je bij staat. Sommige projecten werden voor ons ook veel duurder dan we hadden ingeschat. Ja, dat kwam natuurlijk ook door ons perfectionisme, ons streven naar het hoogst haalbare. Maar uiteindelijk zijn we door die mentaliteit wel op de radar van Sony terecht gekomen. En werden we aangenomen om de PC-hit Hotline Miami naar de PlayStation-systemen te porten."

Volgens Ralph konden ze deze indiegame alleen goed draaiend krijgen op PS3 en Vita door het tijdrovende, zelfbedachte proces dat hij 'reversed engineering' noemt. Hij schatte de klus in op duizend manuren.

"Uiteindelijk hebben we er vijfduizend manuren ingestoken. Dat was insane duur voor ons. Maar we kregen wel alle respect en waardering van Sony. Samen met de originele uitgever Devolver deed Sony er alles aan om ons als Abstraction Games financieel gezond te houden. Dan kwam er bijvoorbeeld eens een betalinkje eerder. En zo kwamen we eruit."

Verslavend

Inmiddels werkt Abstraction Games aan adaptations van games als Kick & Fennick, Hotline Miami 2 en Mighty No. 9 (de nieuwe game van Mega Man-maker Inafune). Én een eigen game. "Maar die eigen game is nog heel erg early stage. We moeten ons nog steeds focussen op ports, werk binnenhalen, het bedrijf wat meer vet op de botten geven."

Ralph vind het maken van eigen games ook niet meteen veel cooler dan porten. "Hoe wij werken, op ons niveau, dat geeft zo enorm veel voldoening. Je wordt constant uitgedaagd door beperkingen, en het overwinnen daarvan werkt heel verslavend. Inderdaad, het is net een game. Maar in een game mag je eindeloos dingen proberen en overdoen. Dat is hier wel ietsje anders, natuurlijk."

Volgens Ralph gaat het momenteel heel goed met Abstraction. "Het werk komt ons aanwaaien. Maar we komen uit een heel diep dal, dus dat hebben we ook wel nodig. We moeten nu heel hard werken om alles op tijd af te krijgen en iedereen tevreden te houden. Het belangrijkste is dat we kwaliteit blijven leveren." ✖


Zoals je ziet, komt bij het porten van een game als Angry Birds nog heel wat kijken.

De Glazen Bol voorspelt

Wat staat ons in 2014 te wachten?

December is traditioneel de maand van terugblikken en vooruitkijken. Terugblikken doen we in deze PU middels onze koddige kerstballen en komische kaartjes, maar voor het voorspellen van de toekomst heeft Jan natuurlijk zijn Glazen Bol, waar hij voor deze speciale gelegenheid bij hoge uitzondering ook een paar collega-redacteuren een blik in gunt...

Terwijl jullie deze weken waarschijnlijk genieten van kerstbroden, appelflappen, last-minute wintersportvakanties, vuurwerk en oliebollen, is er in de game-industrie weinig tijd voor genietend achterover leunen. Er wordt namelijk (al jaren) keihard gewerkt aan de games die in 2014 het licht gaan zien.

De games die we al in januari, februari en maart kunnen gaan spelen, hebben we inmiddels met hoofdletters in onze agenda's staan, maar er zijn natuurlijk nog genoeg konijnen die uitgevers komend jaar uit hun hoge hoed zullen gaan toveren, iets dat zeker op de komende E3 uitgebreid gaat gebeuren. Aankondigingen daar gaan echter meestal over games die in 2015 verschijnen, maar in deze special focust mijn Glazen Bol zich voornamelijk op díe games, díe trends en díe hardware die met een aan zekerheid grenzende waarschijnlijkheid de komende twaalf maanden een belangrijke rol gaan spelen in gamers-land.

Next-gen of cross-gen?

Iedereen weet dat de next-gen consoles bij launch nog niet direct het achterste van hun tong (kunnen) laten zien. Sterker, ook in 2014 gaan we niet op grote schaal weggeblazen worden door inhoudelijke features die we nog niet eerder in spellen zijn tegengekomen.

Waarom? Nou, omdat veel van de grote games die volgend jaar verschijnen - **Destiny**, **Thief**, **Watch_Dogs**, **Titanfall**, **Metal Gear Solid: Ground Zeroes** (zie screen) - zogenaamde cross-gen games zijn, gemaakt voor current en next-gen.

Dat betekent geenszins dat het een flutjaar wordt, sterker, het worden op titelniveau twaalf beestachtige maanden, maar de winst zal vooral op grafisch gebied liggen. De grote, nieuwe technische en inhoudelijke zaken moeten van Sony en Microsoft zelf komen.



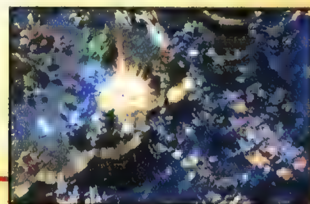
Jan over... het RTS-genre



Ik vrees een beetje voor mijn geliefde genre in 2014. Nu de F2P **Command & Conquer** gekilled is en **Rome II** net uit, heb ik mijn hoop gericht op **StarCraft II: Legacy of the Void** (zie screen). Maar Blizzard kennende poetsen ze die game net zo lang op, tot het 2015 is. Ik verwacht overigens wel dat die game halverwege volgend jaar in bèta gaat. Een (plichtmatige) **uitbreiding voor Rome II** zie ik ook nog wel gebeuren.

Relic Entertainment verhuisde dit jaar van THQ (R.I.P.) naar SEGA en werkt aan een titel genaamd **Atlas**, maar of die 2014 haalt, is zeer de vraag.

Verder is er nog **Homeworld: Shipbreakers**, in ontwikkeling bij Blackbird Interactive onder de vleugels van Gearbox Software. Of deze prequel op Homeworld in 2014 zal verschijnen? Ik kruis mijn vingers, sla drie Maria Weesgegroetjes, slacht een lam, leg een steen onder mijn kussen en brand een kaars.





Microsoft moet aan de bak

Dat de Xbox One nog niet uit is in Nederland - zet **14 maart 2014** maar met potlood in je agenda - weet zelfs elke blonde thuiskapster. Het wordt sowieso knokken voor Microsoft in de Benelux maar ook wereldwijd zal Big M. stevig aan de bak moeten.
Het gedoe rond de resolutie (1080p halen schijnt nogal een dingetje te zijn voor sommige ontwikkelaars) en het ontbreken van unaniem bejubelde launchgames is nu ook niet direct een goed visitekaartje.
In Amerika is de Xbox One natuurlijk van succes verzekerd - de chauvinistische Amerikanen geilen nu eenmaal op 'eigen waar' - maar **Titanfall** en **Halo 5** kunnen niet snel genoeg komen. Ja, inderdaad Halo 5, want die dient zich namelijk 'gewoon' eind 2014 aan.
Fable Legends zou ook zeer welkom zijn, al kan die volgens mijn Bolletje zomaar slippen naar 2015.



Black Tusk Studios is bezig met een nieuwe Triple A stealthgame maar die komt sowieso niet in 2014.
Quantum Break (zie screen) breekt bijna uit zijn voegen van potentie, maar Remedy heeft niet echt een goede reputatie als het aankomt op tijdig games afleveren. Mijn Glazen Bolus verwacht nog wel minimaal twee exclusieve verrassingen die in 2014 voor Xbox One gaan verschijnen, want hoe leuk, mooi en bijzonder **D4**, **Below** en **Project Spark** ook zijn, daar ga je de strijd qua grote aantallen niet mee winnen.



JJ's musthave game van 2014



Allereerst wil ik stellen dat dé game van 2014 nog niet is aangekondigd; dat gaat volgens mij pas tijdens de E3 gebeuren als Sony en Microsoft laten zien welke najaarstoppers ze voor ons in petto hebben, en vlak wat dat betreft ook Rockstar niet uit.
Maar van wat we nu weten, denk ik dat **Destiny** wel eens geschiedenis kan gaan schrijven. Deze innovatieve mix van FPS en MMO gaat werken. Bungie heeft bewezen MP aan te kunnen.

Wouters musthave game van 2014



Dragon Age: Inquisition gaat volledig de vieze nasmaak van deel 2 wegspoelen (je bedoelt die game die jij een veel te hoog cijfer hebt gegeven? - Ed) en wordt niet alleen de eerste, Westerse next-gen RPG, maar ook de meest indrukwekkende sinds jaren.
Maar goed, mijn blik in de Glazen Bol is meestal een beetje wazig en glazig door 'wensdenken'.





Jurjen over... de Oculus Rift



Dat de **Oculus Rift** een succes gaat worden, staat buiten kijf; de vraag is hoe groot dat succes precies wordt, en hoe een en ander precies uitgewerkt wordt.
Iedereen die het ding al eens op z'n kop heeft gehad (zoals Ed hierboven), ziet de potentie van het apparaat om allerlei simulators en verkenningsavonturen een nieuwe dimensie te geven. Maar door het nieuws dat hij 'waarschijnlijk niet' voor PS4 en Xbox One geschikt gemaakt gaat worden, word ik bang dat de Rift een beetje in het PC-indie-hobbyhoekje blijft hangen. Eén goed apparaat maken is één, dat apparaat goed in de markt zetten is een tweede. Het zou me daarom ook niets verbazen als we de komende E3 meer van dit soort VR-brillen gaan zien, want door de consoles over te slaan, ontstaat een gat dat een slimme hardware-producent (door het makkelijk verkrijgbare prototype van de Rift na te bouwen) snel moet kunnen vullen.

»

Creative Assembly redt Aliens

Nadat Rebellion in 2010 het matige Alien vs. Predator afleverde, en Gearbox begin dit jaar met het schaamteloos afgeraffelde Aliens: Colonial Marines de franchise als gamemedium het definitieve nekschot gaf, heeft het Britse Creative Assembly de ondankbare taak de franchise uit de dood te doen herrijzen.
CA werkt al een paar jaar in het diepste geheim aan **Alien: Isolation**; een survival-horror achtige game die meer met Dead Space te maken heeft dan met een pief-paf-poef spelletje met de slijmerige monsters als kanonnenvoer.
Toch heb ik goede hoop voor deze game omdat 1) Creative Assembly altijd hoogwaardige games aflevert 2) er een heel nieuw team op gezet is met onder meer voormalig EA- en Ubisoft-medewerkers en 3) een frisse, Europese blik de franchise alleen maar goed zal doen.

Grootste flop 2013

De next-gen. Nog nooit zo'n hard gevalletje van 'hetzelfde als de vorige generatie, maar met graphics die een beeeeeetje mooier zijn' gezien.



Nintendo herpakt zich



Nintendo is al vaker afgeschreven, zowel op het gebied van handhelds als consoles. Voorbarig, want de 3DS heeft zich in 2013 behoorlijk hersteld, vooral dankzij een groot aantal sterke games. En hoewel je ook zonder Glazen Bol kunt zien dat de Wii U het zwaar heeft, biedt 2014 toch kansen op betere tijden met **Donkey Kong**, **Bayonetta 2**, een **nieuwe Super Smash Bros.** en **Mario Kart 8** (zie screen). 2014 kan voor de Wii U wel eens het beste jaar uit z'n bestaan worden (al is daar natuurlijk niet zo heel veel voor nodig). Als dan ook nog de nieuwe **Zelda** in december 2014 uitkomt, dan is het helemaal feest, en zullen alle Nintendo-discipelen bijeenkomen op De Dam in Amsterdam en vreugdevuren ontsteken die tot aan de hemel reiken.
Wanneer Nintendo dan ook nog zo slim is om rond de release van Mario Kart 8 (april/mei 2014) een pricedrop voor de Wii U af te geven, wandelen de Japanners schuddebuikend naar de bank.

JJ over Ouya



Ik heb eigenlijk al vanaf het begin gedacht dat de **Ouya** kansloos was. Hoe bevlogen die gasten ook zijn, het blijft een stelletje geeks die zonder enig budget iets in de markt zetten. Tuurlijk vinden alle tech-hardcore gamers het apparaat tof, maar laat dit nu ook de groep zijn die het minst uitgeeft aan consoles, onmiddellijk iets afzeikt als het niet perfect werkt en in aantallen vele malen kleiner is dan de groep gewone gamers. Want hoe kan het anders dat al die geeks de Ouya veren in de reet douwden, maar de console uiteindelijk matig verkocht.
Nee, voor commercieel succes moet je de gewone gamer bereiken. En dan zijn er drie regels.
Ten eerste moet je ze bereiken via reclame en mainstream media. Daar had Ouya geen geld voor. Ten tweede moet de console kwalitatief betrouwbaar zijn. Dat was de Ouya niet. En tot slot moeten er games op uitkomen die men kent. Gamers vinden indies leuk, maar dan wel indies die ze kennen, en zoals ik al aangaf, Ouya heeft nul budget om iets groot te maken.
Ik wil hier niet spreken over een flop van CD-i-formaat, maar het gaat 'm niet worden, ben ik bang.

Jurjens must have game van 2014



Na de remake van de Wind Waker en de spin-off van A Link to the Past, heb ik bijzonder veel zin in een compleet nieuwe Zelda, en dan doel ik natuurlijk op de Zelda die - hoogstwaarschijnlijk - eind 2014 voor Wii U gaat verschijnen. **De eerste Zelda met fancy HD-graphics**, jammie, ik denk dat ik aan het scherm ga likken.





GTA V

Natuurlijk komt **GTA V** uit voor de **PC** en wie weet is dat op het moment dat je dit leest ook al officieel aangekondigd. En ja, GTA V komt eveneens gewoon naar de **Xbox One** en de **PS4**. Waarom? Omdat mijn Glazen Bol het zegt, en geld niet stinkt.
Waarom Rockstar deze versies nog niet heeft aangekondigd? Omdat ze heel graag willen dat iedereen hun game eerst nog effe met kerst voor de PS3 en Xbox 360 gaat scoren.

4K tv's zonder 4K games

Volgend jaar gaan Sony, LG, Samsung, Philips en al die andere elektronicaproducenten ons trachten **4K Ultra HD televisies** door de strot te duwen. Games komen daar natuurlijk NOG mooier op uit en televisies van anderhalf jaar oud kunnen natuurlijk niet meer.
Als je kijkt hoeveel next-gen games bij launch al niet eens de 1080p halen, dan moet je je hardop af gaan vragen wanneer ontwikkelaars consolegames gaan maken die 3840 × 2160 beelden gaan ondersteunen. Bovendien, 4K is in 2015 al weer oud nieuws, want 8K UDH staat al in de startblokken.



Ingame transacties

Het kopen van ingame credits is bij free-to-play games allang ingeburgerd, maar steeds meer console games gaan het gebruiken in 2014.
Gran Turismo 6 heeft het nu al; zo kun je daar met echt geld in-game credits kopen om sneller nieuwe bolides en auto-onderdelen te scoren.
Of wat te denken van **Killer Instinct**? Een gratis fighter voor Xbox One maar als je meer vechters wil hebben, mag je dokken.
Traditionele gamers gruwelen hiervan, maar het is de toekomst. En die toekomst komt eerder dan je denkt.





Nieuwe shooterkoning?

Neemt **Titanfall** op 13 maart de kroon over van Call of Duty en Battlefield? Het zou zo maar eens kunnen, al moeten reusachtige robots natuurlijk wel je ding zijn. De nieuwe shooter van Respawn gaat hoe dan ook een vuist maken tegen de heersende orde.

Sony staat sterk

Ook al valt er heus wel wat af te dingen op de launch; 2014 wordt een jabbedabbedoe-jaar voor de PS4.
Games als **Driveclub**, **InFamous: Second Son**, **The Order: 1886** en een nieuwe **Uncharted** zijn slechts de voorgerechten. Als dan ook **Vita TV** eind 2014 naar ons kikkerlandje komt, kunnen de champagnekurken knallen!

Jans musthave game van 2014



Dat ik aan **Thief** mijn hart verpand heb, weten jullie inmiddels wel. Dus de rest kan me gestolen (* lachpauze *) worden in 2014!
Of nee, toch niet. Want **The Witcher 3** komt ook nog uit! Het derde avontuur van de grijsgelokte Geralt of Riva wordt episch.



Wouter weet al wat er gebeurt

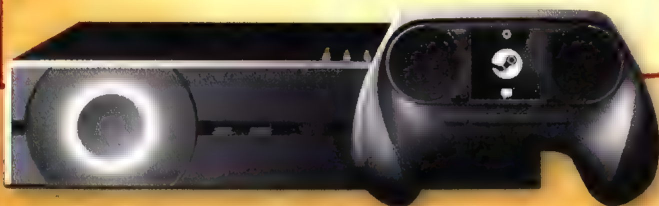


• **Dragon Age: Inquisition** wordt fantastisch. De nieuwe **Mass Effect** blijkt effe wennen met al die nieuwe characters en is mede daarom qua verhaal een stuk minder episch dan de voorgaande trilogie. Want ja, dat heb je met spin-offs.
• Eenmaal terug in de handen van Treyarch, blijkt **Call of Duty** wederom een topper om rekening mee te houden. De ontwikkelaar weet goed om te gaan met deze generatie consoles en maakt van de achtste CoD een zeer spannende technothriller in de trant van de nieuwe Jack Ryan film.
• Over jaarlijkse games gesproken: **Assassin's Creed** doet z'n ding weer, maar weet niet in de buurt te komen van sommige next-gen free-roaming toppers van datzelfde jaar, zoals **InFamous: Second Son**. Zelfs uitgever-genoot **Watch_Dogs** maakt meer indruk.
• **The Elder Scrolls Online** komt binnen met een knal, want iedereen is onder de indruk van deze solide MMO. Hoewel, iedereen? Dankzij de abonnementskosten overstijgt het aantal spelers niet de miljoen, wat een fikse tegenvaller is voor Bethesda. De meeste mensen die van een fijne online wereld houden, zijn namelijk hard aan het knallen in **The Division**, **Titanfall** of **Destiny**. Die laatste overtreft trouwens alle verwachtingen. Zelfs de servers houden dapper stand!
• In Q3 komt Rocksteady niet met een **Arkham**, maar een **Justice League** game waarin zo'n beetje alle helden uit het DC-universum een rolletje hebben. Zo niet speelbaar, dan wel als verwijzing of gastrol. Comic-fans worden gestoord van pure blijdschap, gewone gamers worden getrakteerd op een bijzondere goede free-roaming game.
• Rockstars game van 2014 is niet Bully 2, tot grote teleurstelling van een handvol liefhebbers, maar **Red Dead Redemption 2**. Het blijkt een 'Neo-Western' te worden, waarmee Rockstar hetzelfde trucje doet als Call of Juarez: The Cartel. Alleen dan vele malen beter, natuurlijk.
• Maar uiteindelijk blijkt de meest verrassende, meest innoverende titel van 2014 **The Sims 4**. Dus hoeveel je gelooft van mijn verhaal, dat is helemaal aan jou...



Valve: Half-Life 3 & Steam Machines

Wat is een mooier moment om **Half-Life 3** te releasen dan samen met Valve's range aan **Steam Machines** (zie screen) die (als alles meezit) het beste van PC en console in zich verenigen. Overigens zal Half-Life 3 niet exclusief zijn voor de Steam consoles, hooguit timed exclusive. Hoe dan ook, 2014 kon wel eens een enorm belangrijk jaar worden voor Valve. Zeker, als ze ook nog haar eigen, betaalbare, VR-bril gaan droppen.



OMG!

Geloof 't of niet, maar mijn Glazen Bol voorspelt voor 2014…tromgeroffel... **FIFA 15**, een nieuwe **NfS**, een nieuwe **CoD**, iets **Pokémon**-achtigs, iets met **Assassin's Creed**, een nieuwe **NBA**, een nieuwe **Skylanders**, en 4723456 nieuwe poppetjes voor **Disney Infinity**! ✖



THE ORDER: 1886

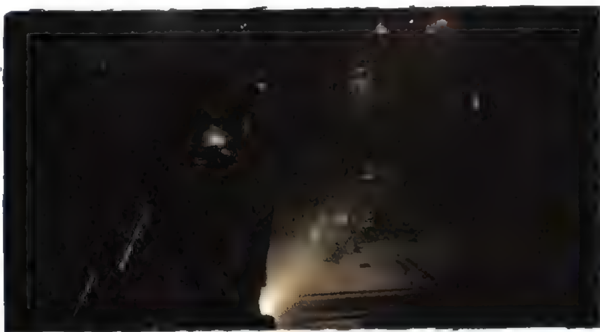
Terwijl het merendeel van de redactie nu al loopt te ruziën wie er volgend jaar inFamous: Second Son op de PS4 mag gaan reviewen, heeft Jan zijn zinnen gezet op The Order: 1886. Dat heeft wat hem betreft alles te maken met sfeer, setting, bakkebaarden en wapperende kleden.



Of je nu wel of geen kennis hebt van de klassieke wereldliteratuur, iedereen heeft wel eens van Koning Arthur en de Ridders van de Ronde Tafel gehoord. Arthur, Lancelot, Avalon, Merlijn de tovenaar, het zwaard Excalibur... het komt voorbij in boeken, comics, films, series en wat dies meer zij. Ook de Amerikaanse ontwikkelaar Ready at Dawn heeft zich losjes gebaseerd op het verhaal van King Arthur and the Knights of the Round Table.

Revolutie!

Het verhaal achter The Order 1886 gaat over een eeuwenoude strijd tussen mens en het halfras; een strijd die al in de zevende eeuw ontstaan is. Om de mensheid te beschermen tegen de boosaardige wezens wordt The Order opgericht, een soort



Ridders van de Ronde Tafel. Hun taak is simpel, het halfras afslachten en de mensen ten koste van alles behoeden voor het kwaad.

Het halfras is al eeuwenlang de bovenliggende partij, totdat de mensheid een geheimzinnige substantie ontdekt (het Zwarte Water) die hen steeds weer hernieuwde levenskracht geeft. Als later de industriële revolutie zich aandient, doen machinerie en wapens hun intrede, en worden stokken en zwaarden vervangen door bruut wapentuig.

Aan het eind van de (alternatieve) negentiende eeuw, is er echter een ander probleem. Zelfs de eigen mensen keren zich tegen The Order. Ze zijn het niet eens met de strenge wetgeving van de machthebbers waar The Order een verlengstuk van is. Zo dien je dus niet alleen te vechten tegen de 'monsters' maar ook tegen opstandige rebellen.

Historisch besef

'Je' is in dit geval de met trotse snor en bakkenbaarden uitgedoste Sir Galahad alias Grayson. Ready at Dawn stoeit met de beroemde namen van iconen uit de Arthur saga. Zo kent het spel Isabeau D'Argyll (Lady Igraine) en Sebastian Malory (Sir Percival). Ook Marquis de Lafayette is een bestaand historisch figuur en vocht zowel in de Franse als de Amerikaanse revolutie mee.



weetje • weetje

Locatiescouts van Ready at Dawn hebben maar liefst 38.000 foto's in Europa gemaakt ter inspiratie voor de art-designers. Dat waren vast heel wat geheugenkaartjes bij elkaar.

Deze drie personages spelen een belangrijke rol in het verhaal en maken deel uit van Galahads squad. Sommige delen in het spel zul je namelijk alleen spelen, andere momenten doen je sidekicks schietend en vechtend

> "HET IS VOORAL HET SCHADEMODEL EN DE 'CLOTHING' DIE VAN EEN NIEUWE ORDE IS."

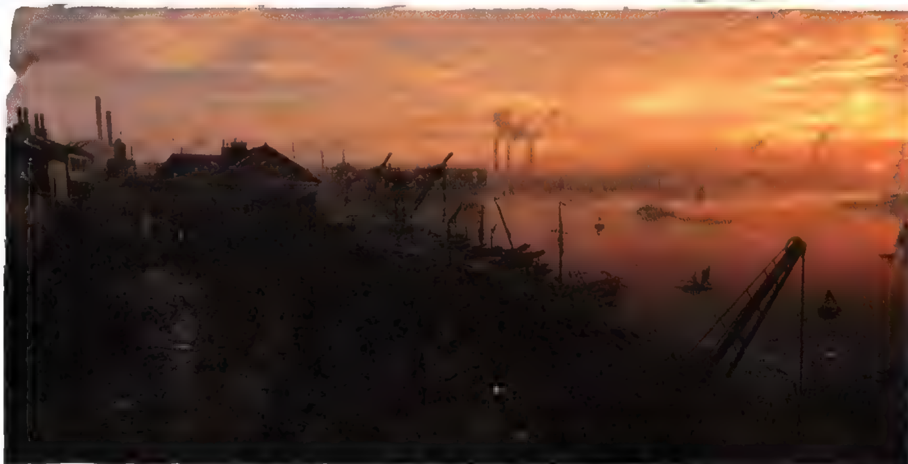
een duit in het zakje. Uiteraard beschikken de verschillende Ridders van de Orde over uiteenlopend wapentuig en unieke vaardigheden.

Stoom afblazen

De setting van The Order is een steampunk-versie van het Victoriaanse Londen en dat is bij mij al direct goed voor een dikke plus. Het mistige Londen met zijn iconische gebouwen; aangevuld met vreemde machinerie, 'modern' wapentuig en allerhande moderne voertuigen, zorgt direct voor een unieke sfeer. Zeker in combinatie met de mannen van Galahads squad die er allemaal traditioneel bijlopen met hun capes, sabels en haardracht uit het Victoriaanse tijdperk.

Tegelijkertijd zijn de wapens een even curieuze als prikkelende mix van Gears of War en Ratchet & Clank-achtige gekkigheid, waardoor je ook direct snapt waarom de game in third-person speelt. Je wil de personages zien om je in te leven (maar ook de aansprekende guns en ander wapentuig komen zo prima in beeld).













Paardenkrachten

De wereld van The Order: 1886 komt natuurlijk prachtig tot leven met de overdaad aan paardenkrachten die de PS4 in zich huisvest. De animaties van de personages, de details in de texturen, de belichting, de fraaie gebouwen... het is allemaal technisch heel wat treetjes hoger dan wat de PlayStation 3 kon bieden. Wat zeg ik, treetjes? Maak daar maar wenteltrappen van.

De grimassen op de gezichten van de hoofdpersonages zijn, evenals de haarbegroeiing, eng gedetailleerd, maar het is vooral het schademodel en de 'clothing' die van een nieuwe orde is (pun intended). Wapperende kleding zagen we al vaker, maar nog nooit zo mooi als in The Order: 1886. Bovendien kan deze kleding ook nog eens in reepjes gesneden of aan flarden geschoten worden. Niet langer wappert een doek heen en weer alsof het een bordkartonnen plaat is die een nacht in de vriezer heeft gelegen. Dit is bijna echt.

Cover en materialen kunnen kapot geschoten worden maar alles wat overblijft, blijft gewoon liggen. Dat klinkt misschien als technisch geneuzel maar als je een aardewerken pot kapot knalt en de scherven blijven liggen, en vervolgens kun je die scherven ook weer kapot schieten of ermee gaan stoeien... dan heb je te maken met details waar ik op geil.

Hetzelfde geldt voor houten kisten die zijn opgebouwd uit individuele planken. Afhankelijk van waar je de kist raakt, valt het houten gevaarte uit elkaar. De losse planken kun je vervolgens ook weer wegschieten.

Die schade is niet alleen mooi om te zien, maar heeft ook impact op de gameplay. Zeker wanneer je je guns leegt op wat meer explosieve voorwerpen.

Eerste, grote game

The Order: 1886 wordt de eerste grote eigen game van Ready at Dawn en er staat veel op het spel. Over het verhaal en de opbouw van de missies is nog weinig bekend maar qua sfeer en universum ben ik al voor een groot deel gevallen voor deze PS4 exclusive.

De enige vrees die ik heb, is dat het nog wel even kan duren voor deze game het licht ziet. Het lijkt me echter zonder meer een spel dat het waard is om geduldig op te wachten.



weetje • weetje

The Order is de eerste eigen IP van Ready at Dawn. Daarvoor maakte het bedrijf voornamelijk portables zoals Daxter en God of War voor de PSP.

THE ORDER WORDT EEN FRANCHISE

Als het aan de makers ligt, is met The Order: 1886 een nieuwe, lang levende franchise geboren. Men heeft een Assassin's Creed-achtige insteek voor ogen waarbij de subtitel achter The Order, het jaartal dus, steeds kan veranderen. Aangezien de Orde al eeuwenlang bestaat, kan er geput worden uit tal van perioden en omgevingen. The Order: 1750, The Order 1492 , The Order: 1600, The Order 1914... de mogelijkheden zijn eindeloos.





SUPER SMA



Jurjen is onze Nintendo-man; de wandelende Ninty-encyclopedie. Maar als het aankomt op Nintendo's actievolle hitserie Super Smash Bros. is Samuel toch wel de specialist. En hij wil al jaren maar één ding: deeltje vier!


Met de Wii Fit trainster kun je het op z'n hondjes doen, terwijl je haar aankijkt!

Fuck de internationale gamepers. Niet alleen omdat Power Unlimited het beste gamesblad ter wereld is, maar ook omdat het gros van de professionele gamejournalisten niets heeft met Super Smash Bros.. Zelfs het door mij zo gewaardeerde, uiterst strenge industrieblaadje EDGE doet Nintendo's fighting-franchise vaak af als een gimmicky partygame die het voornamelijk van nostalgie moet hebben.
En dat, beste lezers, is een LEUGEN. Super Smash Bros. is namelijk een van de beste multiplayer-franchises die gaming te bieden heeft. En ja, dat is een ferme uitspraak, maar iedereen die ooit met drie vrienden op de bank een middagje 'gesmasht' heeft, zal 't kunnen beamen.
'Smash' is namelijk iets heel bijzonders; het heeft de toegankelijkheid, variatie en onvervalste lol van een partygame als Mario Party, maar de diepgang, verslavende factor en competitieve vechtlust van een Street Fighter.
Mensen beginnen met Smash vanwege de schattige, aanstekelijke Nintendo-vibe, maar ze blijven voor de intensiteit van pure, onvervalste oorlog. Smash is serious business. En ik lééf ervoor.

Legendarisch

Super Smash Bros. op de Nintendo 64 liet zien hoe ongelooflijk tof het was om met de meest iconische gamehelden een potje te matten. Eindelijk die pastavreter van een Mario lens slaan met Donkey Kong, of die nichterige groene kabouterelf van een Link een klap voor z'n sodeflikker verkopen met Pikachu. Kon gewoon; het was hilarisch, maar het speelde vooral bizar lekker weg.

Toen op de GameCube het legendarische Super Smash Bros. Melee verscheen, werd Smash helemaal een fenomeen. Melee was zo strak, zo mooi, zo diepgaand, zo vloeiend en zo verslavend, dat het ook vandaag de dag nog gezien wordt als een van de beste competitieve multiplayergames ooit gemaakt. Zelfs nu, twaalf jaar na z'n release, zeulen gamers nog GameCubes en CRT-tv's mee naar hun vrienden om lekker met z'n allen een paar potjes Melee te spelen.

> **"De nieuwe Smash gaat de Wii U hot maken."**

Deze tweede Smash was zo extreem goed, dat toen deel drie uitkwam op de Wii (Super Smash Bros. Brawl), die eigenlijk alleen maar kon tegenvallen. En dat deed hij helaas ook wel een beetje, vooral door de langzamere gameplay en de onspeelbare, laggy online-modus.

The Blue Bomber

Smash leeft echter nog enorm. Brawl en Melee worden nog dagelijks fanatiek gespeeld door de gigantische schare fans die de franchise in de loop der jaren heeft opgebouwd, en in 2011 werd de vierde generatie Smash officieel aangekondigd. In 2014 krijgen zowel de Wii U als de 3DS een compleet nieuwe Super Smash Bros.-game en de hype begint inmiddels steeds grotere hoogten te bereiken.
Smash op een handheld, voor de allereerste keer? Daarnaast nòg een Smash, met high-definition graphics en betere online-functionaliteit? En Capcoms mascotte Mega Man die eindelijk mag meedoen aan al dat geweld?! Oh, God, ja! Neem al mijn ja's! Neem mijn eerstgeborene!
Het klinkt te mooi om waar te zijn: over minder dan een jaar kunnen we Smashen waar we maar willen, dankzij de 3DS-game. En de retro-gamer in mij, die opgegroeid is met consoles als NES en MegaDrive, zal eindelijk kunnen zien wie de titanenstrijd tussen Super Mario, Sonic The Hedgehog en Mega Man wint. Mega Man, oude vriend, welkom terug. Ik heb je verdomme gemist.



Struikelen

Erg belangrijk voor Nintendo is de 'killer app-status' die Smash heeft. We weten allemaal hoe ontzettend slecht de Wii U het momenteel doet, maar let op mijn woorden: die

SH BROS.

console gaat de winkels uitvliegen wanneer Smash in de schappen verschijnt. Melee heeft immers meer dan zeven miljoen GameCube-bezitters gelukkig gemaakt en Brawl heeft meer dan tien miljoen stuks weten te verkopen. De nieuwe Smash gaat de Wii U hot maken, waarschijnlijk meer dan de nieuwe Mario (Kart) of Zelda dat kunnen. Alles wijst er in ieder geval op dat deze game wel eens Nintendo's magnum opus kan gaan worden. Nintendo werkt samen met vechtgame-veteranen van Namco Bandai Games aan de twee nieuwe Smash-titels, en geestelijk vader Masahiro Sakurai heeft in interviews gezegd geleerd te hebben van de fouten die hij maakte met Brawl. Met de komende vierde generatie Smash wil hij de diepgang, strakheid en competitieve kwaliteit van Melee doen herleven, en daarom zullen de battles qua gameplay een stuk sneller en intenser aanvoelen dan die van Brawl. Dit feit alleen al (en de bevestiging dat het gehate 'struikelen' eruit gehaald is) heeft hardcore fans over de hele wereld doen juichen van blijdschap.


Judokenners denken dat MegaMan deze battle gaat winnen omdat hij in het bezit is van de blauwe slip.

Spoilers

Ondanks dat de twee games al een kleine drie jaar geleden zijn aangekondigd, is de hoeveelheid informatie omtrent de daadwerkelijke content tot nu toe behoorlijk karig gebleven. Sakurai druppelt heel af en toe nieuwe info op het net via interviews en de officiële Smash-website, maar hij wil niet alle verrassingen al voor de launch verklapt hebben, zoals destijds het geval was bij Brawl.

Wel heeft hij wat dingen gezegd over de verschillen tussen de twee versies. Het aantal personages zal in beide versies hetzelfde zijn, maar de levels zullen per game verschillen. De levels in de 3DS-versie zijn gebaseerd op handheldgames (zoals The Legend of Zelda: Spirit Tracks, Nintendogs en Super Mario 3D Land) en de Wii U-versie zal arena's bevatten die gebaseerd zijn op console-hits (Wii Fit, Metroid: Other M en Pikmin 3). Ook heeft de 3DS-versie iets meer een stripboek-look dankzij de dikke zwarte lijnen die zijn toegevoegd om de personages goed te kunnen zien op de kleinere schermen.

Het nadeel van al deze verschillen is dat er geen cross-platform-play mogelijk is tussen de twee games, maar het voordeel is dat dit eigenlijk betekent dat we in één klap twee compleet nieuwe en verschillende Smash-games krijgen. Score!

Speculatie

Dat de vierde generatie Smash qua gameplay geweldig wordt en dat de games must-haves worden voor iedereen die een 3DS en/of Wii U bezit, is iets waar niemand ondertussen meer aan twijfelt. Het enige waar men zich nu op focust zijn de personages, want iedereen wil weten of hun favoriete held/schurk/icoon de revue zal passeren.

Met de toevoeging van de legendarische Mega Man kan Sakurai bij mij in ieder geval geen kwaad meer doen, maar de erkenning van de Animal Crossing-franchise door Villager mee te laten vechten, is eveneens een geweldig gebaar. Ook heeft Sakurai z'n humoristische kant weer laten zien door de personal trainer van Wii Fit speelbaar te maken, die dankzij haar snelheid en soepelheid een geweldige toevoeging is aan de gewelddadige franchise.

Wie er verder nog in komen? De terugkeer van de meeste veteranen is bevestigd, maar rond enkelen heerst nog wat onzekerheid. Waar is bijvoorbeeld Solid Snake gebleven? Heeft Mega Man zijn 'third-party-plek' ingepikt? En welke populaire Pokémon zal de plek van Lucario innemen? Zoroark? Genesect? Of zal Mewtwo terugkeren, wellicht met z'n nieuwe Mega Evoluties? We zullen het zien.

In de tussentijd ga ik me vooral afvragen hoe ik Smash zal moeten spelen zonder die heerlijke GameCube-controller... Sakurai, ik heb meer info nodig, bro! »



Maar vlak, als het op judo aankomt, Kid IcaRuska ook niet uit, al is ie ook wel een beetje Gaysink.



VERWACHTING SAMUEL:
Super Smash Bros. is geen franchise waar elk jaar een nieuw deel van uitkomt; Sakurai maakt er één per console/generatie. De hoeveelheid liefde, aandacht en tijd die dus in de Wii U- en 3DS-versies wordt gestoken, is ongekend. Dus ja, de nieuwe Smash wordt een meesterwerk.

+ Sneller dan Brawl en uitgebreider dan Melee.
+ Betere online-functionaliteit.
+ Mega Man. De echte!
- GameCube-controllers werken niet met de Wii U.

FIGHTER
SORA LTD + NAMCO BANDAI GAMES / NINTENDO
2014

SUPER SMASH BROS.

A NEW CHALLENGER APPROACHING!



Op dit moment zijn er achttien vechters bevestigd: Mario, Luigi, Peach, Bowser, Link, Toon Link, Donkey Kong, Pikachu, Kirby, Fox, Samus, Pit, Olimar, Marth, Villager, Wii Fit Trainer, Sonic en Mega Man. Sommige minder bekende Brawl-vechters zullen waarschijnlijk vervangen worden. Door wie? Hier een paar suggesties waar Samuel in ieder geval helemaal blij van zou worden!



TOAD (Super Mario Bros.)

Dit koddige ventje is uitgegroeid van een gezichtsloos slaafje tot iemand die de laatste jaren niet onder hoeft te doen voor Mario, zoals we onder andere zien in Super Mario 3D World. Hij is niet bepaald groot, imposant of sterk, maar snel is ie zeker! Zijn gebrek aan aanvalskracht maakt hij goed met snelle combo's en het feit dat ie niet makkelijk te raken is.



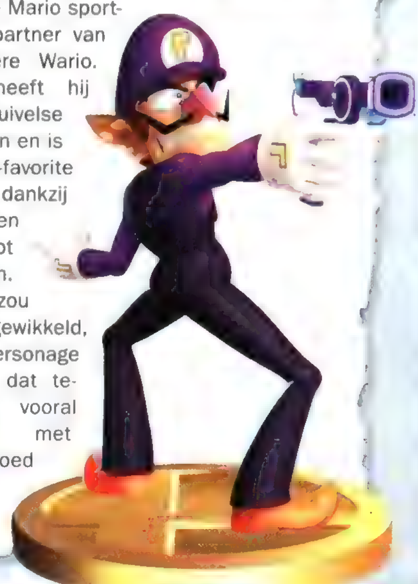
BIRDO (Super Mario Bros. 2)

Dit transseksuele wezen (geen grap) was een van Mario's vele vijanden, maar is in populariteit gestegen sinds zij... eh, hij, speelbaar werd in Mario Kart: Double Dash!! en enkele sportgames, meestal als partner van Yoshi. Birdo staat bekend om het feit dat ie grote eieren kan uitspugen als gevaarlijke projectielen, wat hem, in combinatie met een Yoshi-achtige move set, erg geschikt maakt voor Smash.



WALUIGI (Mario Tennis)

Er is niet veel bekend over deze perverse versie van Luigi, behalve dat hij opeens ten tonele verscheen in de Mario sportgames als partner van de bekendere Wario. Sindsdien heeft hij vaker z'n duivelse kop laten zien en is hij een fan-favorite geworden dankzij z'n zelfhaat en de neiging tot vals spelen. In Smash zou hij een ingewikkeld, technisch personage kunnen zijn dat tegenstanders vooral dwarsboomt met items en goed geplaatste vallen.





Mii (Wii)

Sakurai liet weten dat hij eraan dacht om character customization in Smash te verwerken. En hoe zou dat beter tot z'n recht kunnen komen dan in de vorm van speelbare Mii's? Wie weet zou je aanvallen van de andere personages aan je Mii kunnen toewijzen om zo je eigen, ultieme vechtersbaas samen te stellen. Mii's waren speelbaar in de laatste Mario Kart-games, dus een plaats in Smash is niet vergezocht.



LITTLE MAC
(Mike Tyson's Punch-Out)

Deze kleine bokser stond in 2009 weer helemaal in de spotlight toen de Wii-remake van Punch-Out ons gigantisch wist te vermaken. Vooral bij oudere Nintendo-fans is deze underdog ontzettend populair, en zijn krachtige, no-nonsense manier van vechten zou een lekkere toevoeging zijn aan de verder uiterst fantasievolle cast. Niet lullen, maar meppen!



De verrassing van 2013

De ballen van Guerrilla Games om niet alleen een next-gen Killzone te maken, maar met Shadow Fall de franchise opnieuw uit te vinden.

RIDLEY (Metroid)

Dat een gigantische franchise als Metroid in Smash tot nu toe slechts vertegenwoordigd werd door heldin Samus Aran, is erg jammer. Haar aartsrivaal Ridley, een ontzettend agressief draakachtig buitenaards wezen, zou de perfecte tweede ambassadeur zijn, mede omdat hij kan vliegen, z'n staart als speer kan gebruiken én vuurballen kan spuwen.

Eigenlijk is hij te groot om speelbaar te zijn, maar Smash heeft wel vaker schijt gehad aan de formaten van personages. Toch, Bowser en Olimar?



SAMURAI GOROH (F-Zero)

F-Zero is nog zo'n geliefde franchise die meer vertegenwoordiging kan gebruiken, zeker als je weet hoeveel kleurrijke personages deze geweldige raceserie bevat. Samurai Goroh, Captain Falcons rivaal, is een van de bekendste coureurs, en zijn wraakzucht, spieren en vlijmscherpe katana maken hem erg geschikt voor het fysieke geweld van Smash.



CHIBI-ROBO
(Chibi-Robo! Plug Into Adventure!)

Dit huishoudrobotje is eigenlijk te klein en te schattig om in een game als Smash te zitten. Daarnaast heeft ie continu stroom nodig, wat ie verkrijgt door z'n staart in stopcontacten te steken. Maar wat nou als ie daarmee ook energie van tegenstanders zou kunnen stelen? Het zou hem een hele originele vechter maken, die schade berokkent door zich op te laden met de levensenergie van z'n tegenstanders.



PROFESSOR LAYTON
(Professor Layton)

Met meer dan vijftien miljoen verkochte Professor Layton-games, is het een van de meest succesvolle DS-exclusieve franchises. Als dát de intelligente puzzelaar geen toegang verschaft tot de Nintendo-familie, dan weet ik het ook niet meer.

Daarnaast draag je als man niet zo'n hoge hoed tenzij je 'm à la Oddjob wil gebruiken als vlijmscherp projectiel. Ook heeft de professor bewezen een getalenteerd schermer te zijn.



BOMBERMAN
(Bomberman)

Een third-party mascotte die niet alleen regelmatig Nintendo-consoles heeft verrijkt met z'n verslavende games, maar ook eentje die de perfecte combinatie heeft van een schattig, cartoonesk uiterlijk met een geweldadige, explosieve persoonlijkheid. Met bommen smijten is àltijd leuk.



PAC-MAN (Pac-Man)

Op zich heeft dit third-party icoon weinig interessants uitgespookt sinds hij een modern uiterlijk heeft gekregen met armen en benen, maar dat maakt hem niet minder herkenbaar. Daarnaast was hij speelbaar in de arcade-exclusieve game Mario Kart Arcade GP èn vertegenwoordigt hij Namco Bandai, dat meewerkt aan de nieuwe Smash. En wat dacht je van een Final Smash-aanval waarin hij verandert in zijn 8-bit zelf en iedereen op het veld opvreet?



SIMON BELMONT (Castlevania)

Als er, buiten Mega Man, één third-party icoon groot is geworden op Nintendo-systemen én uitstekend zou passen in Smash, dan is het Simon Belmont: de vampierjager met de zweep.

Zijn wapen zou hem niet alleen een uiterst originele speelstijl geven, maar zijn bekende sub-weapons (dolk, bijl, crucifix en heilig water) zouden met gemak in z'n move set geïmplementeerd kunnen worden als special attacks. Sakurai, voeg 'm toe, asjeblieft! ✖





PLANTS VS ZOMBIES
GARDEN WARFARE

'Weet je wat Killzone, Call of Duty en Battlefield nodig hebben? Een paar schattige zonnebloempjes!' Wouter kraamt wel vaker onzin uit, maar meestal is dat iets minder hippie-achtig dan wat ie blèrde na een paar potjes Plants vs Zombies: Garden Warfare.



Goed nieuws: shooters representeren niet langer de verloedering van de creativiteit in de game-industrie! Nou ja, als we voor het gemak even Ghosts en Battlefield 4 vergeten en ons focussen op het feit dat Killzone: Shadow Fall niet meer helemaal een zwart-oranje, ouderwetse, lineaire kutshooter is. Nóg interessanter is Plants vs Zombies: Garden Warfare, want dat is niks meer of minder dan een knotsgekke, zeer originele knaller. Ja, ik gebruik het woord 'knotsgek' alsof ik een gepensioneerde kleuterleidster ben, maar in dit geval is het een geschikte uitdrukking. Hoewel LSD-lijp ook niet misplaatst zou zijn. Of konkerkrankzinnig. Ja, KONKER, ja!

...

Astronautenluiaard...

Eternal enemies

PopCap Games heeft besloten dat zombies en planten voor eeuwig beschouwd moeten worden als gezworen vijanden. Net zoals honden en katten, piraten en ninja('s) en Ed en de po-po. In Garden Warfare krijgen de ondoden het in een totaal ander genre aan de stok met de freaky fauna; het 2D tower defense uit de oorspronkelijke games maakt namelijk plaats voor een third-person, Team Fortress-achtig shooter-feest.

Elke kant heeft een viertal heerlijk gestoorde klassen, en als je door alle bloemblaadjes, verrot vlees en debiele skills heenkijkt, herken je iets wat lijkt op een assault, healer, sniper en engineer. Hoewel een Chomper, een vleesetende plant met een enorme muil die een zombie in één keer in kan slikken, dan weer een melee-based class is. En, o ja, je kunt de Peashooter bij de planten zo customizen dat ie ook sniper-achtige kwaliteiten heeft.

Het zal voor PopCap een hele klus zijn om enig evenwicht te krijgen in deze chaos van vaardigheden dus, maar die biedt spelers wel lekker veel ruimte om te experimenteren. Dus stuur je lachend knoflookdrones op de zombies af en flikker je sticky explody balls naar lachende zonnebloemhoofdjes.

weetje • weetje
Omdat Garden Warfare alleen een multiplayer heeft, gaat ie (maar) 40 eurootjes kosten.

weetje • weetje
Er komt gratis DLC voor de PvsZ-shooter, zowel in de vorm van nieuwe classes (jeuh!), als maps en dergelijke.

AAAAAH! ZOMBIEFSTUK!
NIET DOEN, IK BEN AL HONDERDVEERTIG JAAR OVER M'N HOUDBAARHEIDSDATUM.



Grootste flop 2013
Lost Planet 3. Niet dat de game nu gemeden moet worden als de pest, maar er had zo veel meer in gezeten. En dat haat ik zo: games met potentie die vernacheld worden.

Fotosynthetische fun

Je verwacht niet dat graphics een speerpunt zouden zijn voor een cartoony multiplayer-only madhouse, maar Garden Warfare ziet er prachtig scherp, ontzettend gedetailleerd en gewoon vers uit. Ik speelde het dan ook op de Xbox One, en hoewel ik me daarbij niet getransporteerd voelde naar de toekomst, voelt deze game wel nieuw, origineel en afwijkend leuk aan. Een parodie op al die shooters die zichzelf veel te serieus nemen, terwijl het tegelijkertijd zwaar daarop geïnspireerd en gebaseerd is. Naast konker-kranzinnig ook nog eens schizofreen als een malle dus. En je weet wat ze zeggen van Malle Harries: die zijn nooit saai! ★

> **"Een parodie op al die shooters die zichzelf veel te serieus nemen."**

weetje • weetje
De Xbox One-versie van Garden Warfare heeft op een op-de-bank-chillen-met-je-maten-modus. Vroeger - toen deze mode nog regelmatig in een game verwerkt zat - noemden we dit fenomeen 'split-screen'.

PREVIEW | XBOX ONE | XBOX 360 | PC

VERWACHTING WOUTER:
Verwacht een idioot leuke, bonte chaos waarin je niet alleen zelf veel plezier zult vinden, maar waar je ook het plezier dat PopCap gehad moeten hebben tijdens het ontwikkelen in terugziet. Maar of het je Braaains lang zal blijven prikkelen?

- + Chompen met de Chomper.
- + Peas poppen met de Peashooter.
- + Planten zijn nog nooit zo cool geweest.
- − De Eeuwige Vraag der multiplayer-previews: HOE LANG blijft het leuk?

BASICS
THIRD-PERSON SHOOTER
MULTIPLAYER GAME
POPCAP GAMES / ELECTRONIC ARTS
2 - 8 SPELERS
OUT NOW

NUCLEAR THRONE



Jurjen is nogal fan van de Nederlandse studio Vlambeer, en ook van hun nieuwe knaller Nuclear Throne is hij weer bijzonder gecharmeerd. Om te vertellen wat hij er zo goed aan vindt, wil hij dit keer eens niet de vergelijking trekken met andere spellen, maar met enkele van zijn lievelingsliedjes.

PREVIEW | VITA | PS4 | PC

ACE OF SPADES - MOTÖRHEAD

Playing for the high one, dancing with the devil
Going with the flow, it's all a game to me

Je weet nauwelijks wat je overkomt als het vuig rockende Ace of Spades uit de startblokken knalt, en zo begint ook Nuclear Throne: zonder inleiding of opsmuk, meteen vol gas vooruit. Tenminste: nadat je een gek poppetje hebt gekozen (denk in de richting van een wandelende vis of een tros ogen op pootjes).

Je wordt in een desolaat, willekeurig samengesteld landschap geworpen waar schorpioenen lasers braken, grote maden exploderen in kleinere maden en af en toe een gestoorde, wel erg schietgrage eindbaas binnen komt vallen. Aan jou de taak om alles kapot te schieten met zowel je standaard pistool als oppikbare, sterkere wapens. De laatst gevelde vijand in een omgeving verandert telkens in een slurpende warp naar het volgende level.

Je doel is simpel als het refrein van een willekeurig Motörhead-nummer: zo veel mogelijk levels halen, om uiteindelijk de Nuclear Throne te bereiken. Hou er rekening mee dat je de eerste uren zelden meer dan vier of vijf levels zult halen, en na elke keer sterven weer helemaal opnieuw moet beginnen.



Hit me with your laser beam.
[Frankie Goes to Hollywood]

ANARCHY IN THE UK - SEX PISTOLS

I am an anti-Christ, I am an anarchist
Don't know what I want, but I know how to get it

Toen in de jaren zeventig rockmuziek steeds gladder en gelikter begon te worden, kwam punkmuziek voorbij om verfijnde muziekliefhebbers in het gezicht te spugen. Er was niks knaps, fraais of elegants aan de simpele deuntjes van punkvaandeldragers als The Sex Pistols, maar de impact van hun muziek was er niet minder om.

Dat gevoel heb ik ook een beetje bij het werk van Vlambeer. Ik hoor gamers wel eens lacherig doen over hun spellen, zo van, 'waarom zou je zo'n lelijke en simpele game spelen als je ook een gelikte miljoenenproductie met fotorealistische omgevingen kunt spelen?' Mijn antwoord is: 'omdat ik bij veel van die gelikte miljoenenproducties in slaap val wegens de alte-voorspelbare actie, dun uitgesmeerde gameplay en aandeelhoudersgeruststellende conventionaliteit'.

Nuclear Throne is lelijk, maar houdt me wel constant op het puntje van mijn stoel, waar ik met verkrampte kop van de spanning zit te grijnzen om de bizarre extra's en spitsvondigheden die telkens weer een verrassende draai aan de actie geven.



Cause I'm the one who's gonna make you burn,
I'm gonna take you down - down, down, down.
[AC/DC]



Grootste flop 2013

Het veel te late inzicht van EA om Command & Conquer te killen omdat dit niet de game werd die de fans wilden. Daar hadden ze twee jaar voor nodig?



Everytime, I use the element of surprise.
With a gun that's big enough to make an elephant hide.
[Xzibit]

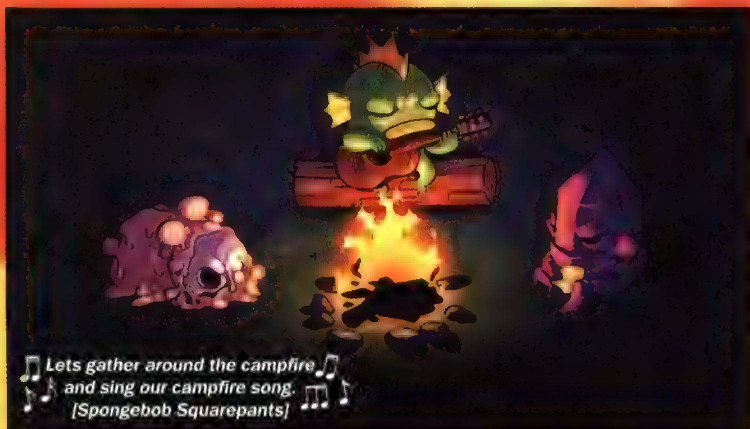
THE ROOF IS ON FIRE - BLOODHOUND GANG

♫ 'Cause I'm kind of like Han Solo always strokin' my own wookie ♫
♪ I'm the root of all that's evil yeah but you can call me Cookie ♪

Net als de nummers van Bloodhound Gang zijn de games van Vlambeer op slimme, zeg maar bijdehante manieren gepeperd met kleine grapjes en plaagstootjes - zo ook Nuclear Throne.
Neem de teksten die tussen de bedrijven door verschijnen, zoals *You did not reach the Nuclear Throne* of *You only take damage when hit* of *Like Kevin Kostner.*
En neem de - helaas niet zichtbare - mutaties die je - na uplevelen - aan je poppetje kunt toevoegen, zoals een extra voet om sneller te rennen, een konijnenpootje voor meer item drops of een recyclemaag die je sommige gemiste kogels weer als ammo laat oppakken.
Het is allemaal een beetje gek maar 't zit ook bijzonder clever in elkaar, en wie de games van Vlambeer kent, kan al raden dat hun kenmerkende spelregel 'elk voordeel heeft een nadeel' terugkomt in elk personage, elke mutatie, elk wapen en elke secundaire kracht.
Neem 'Explosive Revenge', de secundaire kracht van Melting (een gesmolten mens), die je met een tik op de rechter muisknop de lichamen van gevelde vijanden laat exploderen. Klinkt aantrekkelijk, maar veroorzaakt ook veel chaos, en hou er rekening mee dat Melting met slechts twee healthpunten begint. Aan de andere kant verzamelt hij wel weer sneller XP dan andere characters... en zo blijf je raden, proberen, experimenteren en je mening bijstellen naarmate je verder komt.



♫ Als m'n manometer goed staat, weet ik wel dat alles goed gaat. ♫
♪ En als je net als ik de stoomwet hebt gelezen, dan heb je van explosies niks te vrezen. ♪
[De Fabeltjeskrant - Ed & Willem Bever]



♫ Lets gather around the campfire ♫
♪ and sing our campfire song. ♫
[Spongebob Squarepants]

REIGN IN BLOOD - SLAYER

♪ Trapped in purgatory ♪
♫ A lifeless object alive ♫

Mensen die de sympathieke jongeman Jan-Willem (de helft van tweemans studio Vlambeer) wel eens hebben gesproken, zullen het waarschijnlijk niet geloven, maar eigenlijk is hij een robot. Tenminste dat vermoed ik, sinds ik hem een keer live een variant op Far Cry 3 uit zijn toetsenbord zag rammelen (voltooid in een kwartiertje, inclusief tijgers en multiplayer) en op rockpapershotgun zijn uitleg las over het lekkere knalgevoel van Nuclear Thrown *(+ 100-150 degrees offset, bullet flies out at 16 pixels per frame, with a 0-4 degree offset to either direction, we then kick the camera back 6 pixels from where you are aiming, add 4 to the screenshake... enz.).* Wat ik hiermee wil zeggen? Laat je niet misleiden door het rommelige uiterlijk van Nuclear Throne; achter de schermen steekt alles strak als de pixels in Mario's snor in elkaar, en is alles erop gespitst jou een zo fijn mogelijk knalgevoel te geven.
En de link met Slayer? Het contrast tussen ruige impact en robotachtig binnenwerk doet me denken aan de inhumaan strakke manier waarop de woestelingen van Slayer in hun hoogtijdagen hun woeste thrash uit drums en gitaren rammelden. En ik hou gewoon van Slayer.

GET LUCKY - DAFT PUNK

♫ Like the Legend of the phoenix, all ends with beginnings ♫
♪ What keeps the planet spinning, the force from the beginning ♫

De mannen van Daft Punk gebruiken op slimme wijze allemaal oude dingen en kleine trucjes om hun nummers mee in te richten, maar dat kan je natuurlijk geen ruk schelen wanneer je als een mongool staat te hopsen (zelf noem je het dansen) op een lekker nummertje als Get Lucky. Evengoed moet je Nuclear Dawn ook eigenlijk helemaal niet proberen te begrijpen of analyseren, maar je gewoon door het lekkere spelletje laten grijpen en genieten van die heerlijke flow die duurt tot de chaos je overweldigt en de run-kill-and-escape-trance abrupt eindigt in je dood. Wat meteen het begin is van de volgende poging, want eenmaal begonnen met deze oerknaller is stoppen eigenlijk geen optie meer. ★



weetje • weetje
Dit spel heette eerder Wasteland Kings, maar daar waren de mensen van de Wasteland-serie het niet zo mee eens.

VERWACHTING JURJEN:
Je kunt nu al een vroege versie van Nuclear Throne voor € 11,99 aanschaffen via Steam Early Acces, en dat moet je ook zeker doen als je houdt van lekkere top-down shooters, spannende roguelikes en/ of eerder Vlambeer-materiaal. Extra content wordt via updates toegevoegd tot het spel is voltooid.

- + Vlezig voelende actie in chaotische omstandigheden.
- + Diepgang verhogende keuzes tussen personages, krachten en wapens.
- + Hoe vaak je ook dood gaat, je blijft het spel waarderen en proberen.

TOP DOWN SHOOTER
VLAMBEER
2014

All I want for

Een game of console krijgen als kerstcadeau is tof natuurlijk, maar luxepaardje Jan heeft nog veel meer wensen. Onze tot op het bot verwende hoofdredacteur publiceert zijn decadente kerst-verlanglijstje... al zitten er tot onze verrassing ook een paar betaalbare hebbedingetjes bij.

The Elder Scrolls: Anthology (PC)

Alle Elder Scrolls-games die ooit verschenen zijn - Arena, Daggerfall, Morrowind, Oblivion en Skyrim - inclusief alle uitbreidingen, DLC en levensgrote kaarten van de speelwerelden, zijn nu verzameld in een prachtige boxset waarbij artbook en dischouder één zijn.

Prijs: 59,99 euro

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds - 3DS XL Special Edition

Twijfel je over de aanschaf van een 3DS XL en heb je een zwak voor Zelda, dan maakt Nintendo het nu wel heel erg verleidelijk voor je. Deze gouden 3DS XL met Triforce print komt inclusief een download-code van The Legend of Zelda: A Link Between Worlds.

Prijs: 229,99 euro

Metal Gear Solid: Legacy Edition (PS3)

Volgend jaar kunnen we eindelijk aan de slag met Metal Gear Solid: Ground Zeroes, maar deze Legacy Edition liegt er ook niet om. Het bevat Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 2: HD Edition, Metal Gear Solid 3: HD Edition (met daarin de originele MSX-versies van Metal Gear en Metal Gear 2), Metal Gear Solid: Peace Walker HD Edition, Metal Gear Solid: Special Missions en Metal Gear Solid 4: Trophy Edition. Of je een emmer leeg gooit.

Prijs: 49,99 euro

Command & Conquer: The Ultimate Collection (PC)

Balen dat de free-to-play Command & Conquer gekilled is door EA? Of juist niet? Hoe dan ook, het kan nog wel effe duren voor de nieuwe C&C er is, maar deze Utieme Collectie houdt je wel effe bezig met alle zeventien (!) C&C-games die ooit zijn verschenen.

Prijs: 29,99 euro

Game-art van Cook & Becker

De Amsterdamse kunstgalerie Cook & Becker voert exclusief artwork van bekende games, plakt ze op stevige platen en lijst ze desgewenst in. Dat levert prachtige kunstwerken op van jouw favoriete games! Van Killzone tot Mass Effect, van The Last of Us tot BioShock, van Mirror's Edge tot Journey. Check het hier: www.candb.com/nl/. Kwijlen verzekerd.

Prijs: afhankelijk van kunstwerk en afwerking

X-Mas...

De verrassing van 2013
De aanhoudende stroom geweldige software voor de 3DS. Topper na topper na topper, het ging maar door.

Borderlands 2: Goty Edition (PC, PS3, Xbox 360)

Borderlands 2 was en is een beest van een shooter-RPG met een ongekend sterke stroom aan DLC. Heb je de game gemist? Ga je dan eerst effe schamen om vervolgens deze GOTY-editie te scoren. Deze versie bevat naast de volledige game: Captain Scarlett and her Pirate's Booty, Mr. Torgue's Campaign of Carnage, Sir Hammerlock's Big Game Hunt, Tiny Tina's Assault on Dragon Keep, Creature Slaughter Dome, Premiere Club Content, Gaige, the Mechromancer Character Class, Gearbox Gun Pack, Golden Key, Vault Hunter's Relic, Krieg, the Psycho Character Class, Collector's Edition Heads and Skins, Contraband Sky Rocket Grenade en Ultimate Vault Hunter Upgrade Pack 1.
Prijs: 54,99 euro (PS3, Xbox 360) / 39,99 euro (PC)



Wii U Limited Edition: The Legend of Zelda: The Windwaker HD

Twijfel je over de aanschaf van een Wii U en heb je een zwak voor Zelda, dan maakt Nintendo het nu wel heel erg verleidelijk voor je. [Mmm? Dat zinnetje heb ik eerder gelezen - Ed], de Nintendo Wii U 32GB Premium Bundel Zwart - Limited Edition + The Legend Of Zelda: The Windwaker HD is een killer combi van game en console. Al was het alleen maar vanwege de gouden Zelda details op de Gamepad!
Prijs: 309,99 euro



AC IV: Black Flag figurines

De laatste Assassin's Creed draait volledig om piraten. Ben je fan? Dan mag een mooie figurine natuurlijk niet ontbreken. Je kunt los via de online shop van Ubisoft zowel van Edward Kenway als van Blackbeard een brute figurine kopen. En het mooie is, als je ze alle twee koopt, schuif je de twee onderkanten netjes in elkaar voor de ultieme statue.
Prijs: 39,99 euro per stuk

Gran Turismo 6 + Thrustmaster T500 RS Racestuur + pedalen

Echte racefanaten prefereren natuurlijk een stuurtje en pedalen boven een controller. En zeker bij een game als Gran Turismo 6 kun je je skills dan helemaal uitleven. Het T500 RS stuur en de pedalen zijn high-end, uiterst precies en zeer fraai afgewerkt. Je mag dan ook spreken van het topsegment onder de racegame accessoires.
Prijs: vanaf 449 euro





iPad Mini Retina

Sinds kort is de iPad mini met Retina display beschikbaar. De tablet, waarop het prima gamen is, bevat naast het hoogwaardige scherm ook de snellere A7-chip. Het apparaat draait uiteraard op iOS7 en komt in twee stoere kleuren: zilver en spacegrijs.
Prijs: vanaf 389 euro

AGE OF WONDERS III



Na de release van Overlord II braken er donkere tijden aan voor Triumph Studios. Maar de wonderen zijn de wereld nog niet uit, want begin 2014 maakt de studio uit Delft een verrassende comeback met deel 3 van hun eerste liefde: Age of Wonders.



Terwijl de Nederlandse gameontwikkelaars zich op een steeds breder front manifesteren, zijn er maar weinig studio's die weten uit te groeien tot het formaat van het Amsterdamse Guerrilla Games. Toch speelde Triumph Studios ten tijde van Overlord even mee in de eredivisie van de gamebiz. Echter, het enthousiasme en de buzz die er rond die titel hingen, kon niet worden vastgehouden met het vervolg. Ook werd de vruchtbare samenwerking met Codemasters noodgedwongen beëindigd omdat de Britse uitgever besloot zich exclusief te focussen op racegames.

Niche?

Fast forward naar eind 2013. Triumph is met de laatste loodjes van Age of Wonders III (AOW III) bezig dat in het eerste kwartaal van 2014 klaar moet zijn. Hiermee keren de Delftenaren terug naar de game waar het allemaal mee begon.

Het is goed om te zien dat de schoenmakers inhoudelijk bij hun leest blijven; AOW III is nog steeds een fantasy strategy spel met RPG-elementen waarbij de battles nog altijd turn-based plaatsvinden. Dat maakt het spel wellicht een tikje niche en sommigen zouden zelfs de term hardcore uit de kast willen halen, maar een serie als Civilization, evenals het recente X-COM: Enemy Unkown/Enemy Within, bewijzen dat er voor strategische-om-de-beurt-een-zet-doen games nog steeds een trouwe en omvangrijke doelgroep is.

"Het is duidelijk dat Triumph het trucje nog niet verleerd is."

Beste Games 2013
1. GTA V
2. The Last of Us
3. Grid 2



Vrijheid

Opvallend aan dit derde deel is de vrijheid die je als speler geniet.

Zo kent de game twee soorten singleplayer campagnes gelinkt aan de twee hoofdfacties van het spel: de Court of the High Elves en de Commonwealth Empire. Voor beide kies je een type held die past bij je speelstijl. Deze evolueert met je mee, net als je uitdijende rijk. En net als bij Civilization bepaal je zelf hoe je je doelen bereikt. Je kunt verdragen en allianties sluiten, met diplomatie conflicten voorkomen, vol voor militaire actie gaan, of je stad en de gebieden er omheen juist veel voorzichtiger ontwikkelen.

Uiteindelijk komt het natuurlijk tot knokken, en dat doe je volgens de bekende grids waarbij opstelling, samenstelling en tactiek van allesbepalend belang zijn.

Het is duidelijk dat Triumph het trucje nog niet is verleerd; de game kent veel details, uitgebreide mogelijkheden en gaat behoorlijk diep. Bovendien mogen spelers zelf mods, maps en scenario's in elkaar knutselen. Opnieuw: vrijheid, blijheid.

Overlord

Nieuw voor de serie is de 3D engine. Dat levert mooie plaatjes op maar er ontstaat tegelijkertijd een wat generiekere artstyle die ik onder de noemer cartooneske fantasy zou willen scharen. De 2D delen hiervoor hadden altijd iets mysterieus met prachtig handgetekend artwork; nu ogen de eenheden en monsters wat meer Overlord-achtig, en ik vraag me af of dat wel past bij het typische en herkenbare Age of Wonders karakter van het spel.

Natuurlijk is de gameplay belangrijker, en daar lijkt weinig mis mee. Ik ben dan ook heel benieuwd of Triumph straks weer voor een Nederlandse triomf kan gaan zorgen. ★



weetje • weetje

Notch, alias Markuss Persson alias Mr. Minecraft, heeft voor (een groot deel van) de benodigde financiën gezorgd om AoW III mogelijk te maken. Relaxte dude, die Notch.

VERWACHTING ***JAN:***

De terugkeer naar hun eerste liefde heeft Triumph goed gedaan. De bekende AoW-elementen zijn in een modern jasje gestoken en geven veel vrijheid aan de community. Alleen mis ik uiterlijk nog een duidelijk onderscheidende smoel.

+ 3D maar nog altijd die herkenbare AoW sfeer.
+ Trouw aan de turn-based roots.
+ Ontwerp je eigen maps & mods.
- Artdesign is redelijk 'standaard'.

TURN-BASED STRATEGY
TRIUMPH STUDIOS
Q1 2014

THE EVIL WITHIN

Shinji Mikami heeft iets met latino's. In Resident Evil 4 was Luis Sera de onvolprezen held en in The Evil Within krijgen we te maken met ene Sebastian Castellanos. Tijd voor onze eigen Spanjaard om op onderzoek te gaan.

De verrassing van 2013

Dat ik dit jaar overstapte van PES naar FIFA. Tja, ik wil toch voetballen op een next-gen veld!

Mmmm, Samuel heeft zo te zien vannacht weer een chickie ontmaagd.

Je kunt die safe op z'n kop ook zonder code openen, maar alleen met een kluiskopschroevendraaier.

Het weinige licht dat er is, laat zien hoe smerig het hier is. De ooit witte tegels op de muren zijn inmiddels donkerbruin en de vele insecten en ander ongedierte verraden dat er al eeuwen niet meer is schoongemaakt. Zelfs zonder je neus te gebruiken weet je gewoon dat het er ruikt naar rottend vlees en lichaamssappen. Wat een nachtmerrie van een plek...
Maar genoeg over mijn appartementje, want de locaties in The Evil Within liegen er ook niet om. Het gekkenhuis en het dorpje, de twee locaties die ik zag, waren donker, onheilspellend, claustrofobisch en ranzig.
Vooral in combinatie met de geluiden die ik in de verte hoorde (scheurend vlees, gegrom, slijpend metaal, etc.) werd er een gevoel in mij opgeroepen dat ik al heel lang niet meer in een high-budget videogame had gevoeld: angst! Al had dat ook te maken met het feit dat m'n personage slechts een pistooltje bij zich had. In andere games had ik allang een uzi in m'n klauwen gekregen.

weetje • weetje

Net zoals Resident Evil in Japan een andere naam heeft ('Biohazard'), heet The Evil Within compleet anders in het land van de rijzende zon, namelijk Psycho Break.

Automatisch

The Evil Within wordt de terugkeer van grootmeester Shinji Mikami naar het survival-horror-genre. Dat 'the evil within' bijna synoniem is voor 'resident evil', is dan ook geen verrassing.
Ik vond de laatste Resi geweldig... maar dan als actiegame, als third-person shooter met een diepgaand close-combat-systeem. Maar van pure angst was eigenlijk nooit echt sprake; daar was het allemaal te bombastisch voor.

"Mikami gaat ons gamers laten zien wat angst ook alweer is."

De heer Mikami gaat dus met zijn nieuwste game laten zien wat angst ook alweer is. Want, ja, wij gamers zijn dat een beetje verleerd. En dus heb je in The Evil Within geen automatische geweren, grote hoeveelheden kogels en trage zombie-vijanden die erom smeken geheadshot te worden.
Nee, op een gegeven moment hád ik niet eens een gun en moest ik wegrennen voor een Hostel-achtige slager met een kettingzaag. Ik moest wegrennen! Weet je hoe lang ik dat al niet in een videogame gedaan had!? Meestal knal ik met m'n shotgun een gedrocht binnen enkele seconden naar z'n voorouders. Maar niet in deze game.

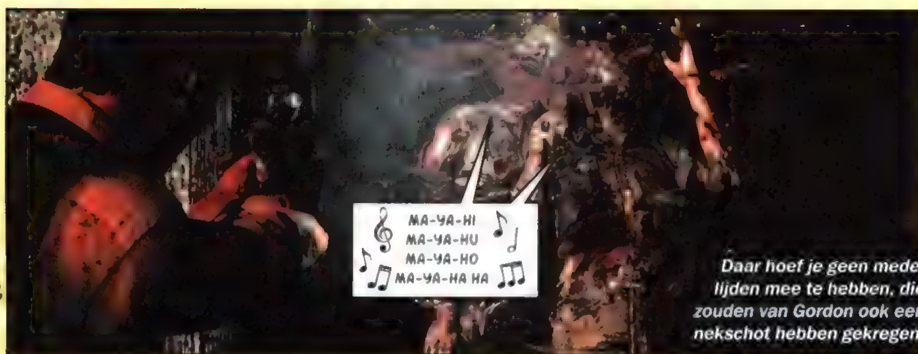
Chefkok

Ik hou niet van wegrennen. Er zijn weinig dingen enger dan dat. Want er zit iets achter je aan en niet alleen kun je er weinig aan doen, maar je kunt het niet eens zien, omdat je nu eenmaal geen ogen in je rug hebt. Het is bidden, rennen als een dwaas en zeven kleuren stront schijten.
Gelukkig duurde de angst niet al te lang; voor ik 't wist was mijn personage (voor even) veilig ondergedoken in een lift. Mikami weet dat er een balans moet zijn tussen angst en actie, zodat je door blijft spelen. Maar mijn hart klopte na die sequentie alsnog sneller dan een gemiddeld drum 'n bass-nummer.
The Evil Within is technisch nog niet bepaald af (de ruwe textures en animaties waren overduidelijk work in progress) maar het is wel duidelijk dat de game een visie heeft waar het honderd procent voor gaat. Denk de allereerste Resident Evil, exclusief het cheesy script en inclusief een heel grote eetlepel Silent Hill 2. En dat alles bereid door chefkok Resident Evil 4.

weetje • weetje

In deze game heeft het kwaad geen biologische oorsprong, zoals een virus, maar een bovennatuurlijke. Tenzij al die demonische narigheid zich slechts in het hoofd van de hoofdrolspeler afspeelt, natuurlijk... Zou het?

Survival-horror-fans hebben het de laatste jaren moeten zoeken bij indiegames (Amnesia, Slender, Outlast) maar met The Evil Within krijgen ze hun fix op de cinematografische, AAA-manier. Eindelijk. ★



Daar hoef je geen medelijden mee te hebben, die zouden van Gordon ook een nekschot hebben gekregen.

VERWACHTING SAMUEL: Vergeet de rocket launchers, de miniguns en het T-virus; The Evil Within lijkt in sommige opzichten een vervolg te zijn op Resident Evil 4, maar het wordt veel enger. De actie wordt een middel, in plaats van het doel. Sla de Pampers dus maar vast in.

+ Voor een game waarin je kunt knallen is dit eng. Heel eng.
+ Meer manieren om wapens te gebruiken.
- Leent toch verrassend veel elementen van Resident Evil 4.
- Technisch erg inconsistent; sommige delen zijn prachtig, andere ruw en lelijk.

SURVIVAL-HORROR
TANGO GAMEWORKS / BETHESDA SOFTWORKS
2014

PREVIEW
PS4 | XBOX ONE | PS3 | XBOX 360 | PC

REVIEWBLAD

TOPSCORE

GRAN TURISMO 6





TROLLEN & SCHEUREN

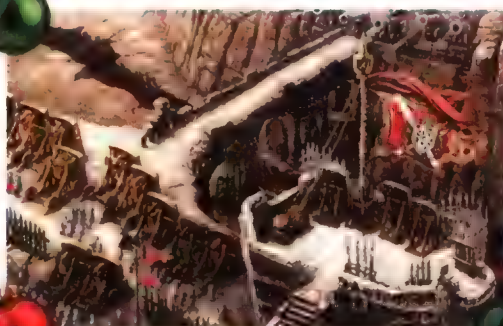
NEED FOR SPEED: RIVALS

(PAG. 067)

GRINDEN & KNOKKEN

BRAVELY DEFAULT

(PAG. 066)





BOUWEN & LACHEN

STAR WARS: TINY DEATH STAR

(PAG. 078)

Mijn 5 centen - We hebben er met z'n allen gigantisch lang naar uitgekeken, maar eindelijk kunnen we de nieuwe hardware naast onze tv zetten. De PlayStation 4 ligt in Nederland in de schappen en de pre-orders vlogen met een rotgang de winkels uit. Het is wel duidelijk dat we toe waren aan next-gen consoles, en met het ontbreken van de Xbox One in Nederland heeft de PS4 hier voorlopig vrij spel.

Zoals altijd is de launch line-up van de next-gen consoles niet fantastisch. Developers moeten weer wennen aan de hardware en de mogelijkheden, maar games als Killzone: Shadow Fall voor de PlayStation 4 en Forza Motorsport 5 voor de Xbox One laten toch al voorzichtig zien wat er mogelijk is met de power van de nieuwe consoles. Het is grafisch misschien nog geen wereldschokkend verschil met de PS3 en Xbox 360, maar het feit dat een hoop games in 1080p en 60 frames per seconde worden afgespeeld, is al heerlijk.

Op de PlayStation 3 en Xbox 360 is de komende maanden absoluut nog wel wat te beleven, maar als het effe kan, zet ik thuis de PS4 of Xbox One aan.

Een betere tijd voor gamers is er niet! - Florian



- GRAN TURISMO 6
- BATTLEFIELD 4 - MULTIPLAYER
- CALL OF DUTY: GHOSTS - MULTIPLAYER
- BRAVELY DEFAULT
- NEED FOR SPEED: RIVALS
- STAR WARS: TINY DEATH STAR

OOK GESPEELD

- THE AMAZING SPIDER-MAN
- INJUSTICE: GODS AMONG US - ULTIMATE EDITION
- STICK IT TO THE MAN
- ADVENTURE TIME: EXPLORE THE DUNGEON BECAUSE I DON'T KNOW!
- JETT ROCKET II: THE WRATH OF TAKAI
- SIMCITY: CITIES OF TOMORROW
- CONTRAST
- TEARAWAY
- RESOGUN
- RAYMAN FIESTA RUN
- PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY - DUAL DESTINIES-DLC
- ELDRITCH

GRAN TURISMO 6



***--ZOOEEEFFFF!!!--* Is het een vogel? Is het een vliegtuig? Nope, het is Florian die in Gran Turismo 6 het gaspedaal weer he-le-maal plattrapt. Alleen is die jongen soms zó enthousiast, dat een toefje tegengas gewenst is. Als cynische ex-pitsreporter bij de Paasraces is Graddus de aangewezen man...**



Da's geen hatchback, maar een hunchback...

SEIZOENSFINALE OP SILVERSTONE



"Hallo daar, en welkom vanaf het zonovergoten Silverstone voor deze laatste, allesbeslissende race van het seizoen! Ik ben uw pitsreporter, Graddus van der Meulen, en naast mij staat dé grote kanshebber op de GT6-titel: niemand minder dan Gran Turismo-veteraan Florian Houtkamp uit Soest!

Dus, Floor - zo mag ik je wel noemen, toch? De laatste races ging het allemaal wat minder. Je hebt nog maar één schamel puntje voorsprong op je concurrent. Heb je desondanks nog een beetje vertrouwen in je trouwe Nissan GT-R Black Edition? En belangrijker nog: heb je vertrouwen in jezélf?"

"Yooo Graddus. Het was een retespannend seizoen en de reden dat het wat minder ging was uiteraard die nieuwe klasse: Forza 5. Ik moet eerlijk zeggen dat ik een beetje klaar was met het huidige GT-jaar. Je rijdt toch met oude hardware en dan is zo'n zware engine best pittig. Gelukkig zie ik de laatste paar races weer in dat dit seizoen eigenlijk precies biedt wat ik zoek in mijn carrière.

Mijn Nissannetje is in topconditie en een hele verbetering vergeleken met de trage boodschappenwagentjes waar ik in het begin mee reed. Daarnaast merk ik dat ik beter presteer met een opgevoerde PlayStation met wielen onder m'n kont. Mijn verwachting is dan ook dat ik de trophy mee naar huis neem. Zou fantastisch zijn, zo aan het einde van GT in de huidige vorm!"



"Het is sowieso een schitterende dag. Moet je dat schilderachtige wolkendek zien - kleine kans dat regen roet in het eten gooit. Het is alleen wel een beetje stil langs de baan. Ik zie nog geen konijntje lopen... Is dat het hele seizoen al zo?"



"Het is inderdaad een prachtig plaatje. Het is absoluut een genot om door de diverse omgevingen van het uitgebreide seizoen te rijden. Voor omstanders is het blijkbaar minder boeiend; we kunnen dan ook niet echt spreken van een megashow. In de nieuwe Gran Turismo Arena is het af en toe wel feest, maar bij de normale races gebeurt er weinig langs de kant. Dat geeft niet, dat is al jaren zo. Op deze manier kunnen de coureurs zich beter concentreren op het racen zelf. Dik twaalfhonderd verschillende wagens proberen te masteren is niet niks!"



"Gelijk heb je, al is het natuurlijk de vraag hoeveel van die wagens je daadwerkelijk gebruikt. Maar goed, neem nog een Red Bull, ga nog effe pissen; ik spreek je na de wedstrijd weer. En hopelijk als kampioen!"

KOFFIEPAUZE!

De 'coffee break' minigames zijn even leuk als verslavend. Er zijn er een heleboel, en allemaal testen ze op zowel subtiel als onsubtiele wijze je stuurmanskunsten. Zo veel mogelijk pilonnen omver raggen binnen een bepaalde tijd, Zo ver mogelijk rijden op een bijna lege tank benzine; het pakken van een gouden medaille is zo eenvoudig nog niet.



weetje • weetje

Jawel, in GT6 kun je met de Lunar Rover op de maan rijden! Je moet zo snel mogelijk een bepaald punt bereiken, maar dat is verdomd lastig met weinig zwaartekracht.



Eigenlijk zou dit model de Nissan Sunny moeten heten, maar die bestaat al en ziet er IETS anders uit.

GO-GO-GO!!!



"Jawel dames en heren, klokslag 14:00. De race gaat nu echt beginnen. Wie pakt de titel? Florian, die vanaf de

derde plaats start, of toch zijn Duitse rivaal Eric Wulf op pole position? De lampen gaan één voor één uit, de spanning is om te snijden... Nog 3, 2, 1 en het is go-go-go!!!
Ennnnn, al in de tweede bocht direct een fraaie passeeractie van Florian, die onze Belgische vriend De Vos bij de staart pakt en slip-streamend de tweede plek overneemt! Alsof hij er niet staat, eigenlijk. Dat ging wel erg makkelijk. Waarom doet die Belg niks om zijn positie te verdedigen? Is dit stiekem toch Gran Turismo 5?



Grootste flop 2013
Dat de Xbox One hier niet in 2013 uitkomt, is niet bepaald Nederlands meest glorieuze moment.

Oh, wacht, volgens mij horen we Floor op de pitsradio..."



"Yeah baby, sweet! Je hebt gasten die de auto vanuit hun privé-helikopter besturen, of bovenop de motorkap gaan zitten, maar echte coureurs rijden met de inside view. Je krijgt dan meer feeling met het onderstel van je auto en dus betere prestaties in het zware bochtenwerk. Hierdoor kon ik de Belg gemakkelijk passeren, al zou de afstelling van zijn auto ook niet helemaal kunnen kloppen. M'n team heeft uren gestopt in het finetunen van mijn Nissan. Dat merk je meteen!

Ook mij valt wel op dat GT dit seizoen weer geen slimmere tegenstanders heeft aangetrokken. En dat heeft in dit geval niks te maken met het feit dat De Vos een Belg is, hahaha."

NOG ÉÉN PLEKKIE



"Lekker man, nog één plekkie! En, dames en heren, vanaf de kant is inderdaad duidelijk te zien hoe goed de vering en opnanging van Florians gumkoets werken - allemaal met dank aan het nieuwe kinematics-model dat speciaal voor GT6 is geïntroduceerd. Ik mocht onlangs zelf een rondje rijden en damn, wat glijden die bakkies lekker door de bocht... Maar ik dwaal af. Er staat hier een kampioenschap op het spel! En daarin lijkt Floor steeds dichter tegen de kont van Wulf te plakken. Stel je toch voor dat onervarenheid op de nieuwe circuits van Brands Hatch en Willow Springs onze Soestenaar de titel kost... Het gaat hard-tegen-hard. Hé, volgens mij hoor ik weer wat over de radio..."

"De wagens manoeuvreren soepeler dan een twerkende Miley Cyrus."



"Die nieuwe tracks zijn dit seizoen inderdaad een extra factor om rekening mee te houden. Gelukkig is de besturing van de bolides dit jaar zonder twijfel meesterlijk te noemen, dus veel moeite heb ik niet gehad op het nieuwe asfalt. Ik vond het zelfs wel fijn dat ik niet steeds hetzelfde rondje moest rijden, zoals in de Forza 5-klasse!
GT6 voelt vertrouwd aan, maar heeft toch genoeg vernieuwingen om dit nieuwe seizoen te rechtvaardigen. Wacht even hoor, de laatste bocht voor de finish komt eraan en de stukjes rubber van Wulf vliegen nog steeds tegen mijn voorruit!"
ZOOEEEFFFF!!!

ECHTE PETROL-HEADS



"Hell yeah, is het me toch gelukt om de moddervette Audi van die Duitser in te halen en de beker in de wacht te slepen! Het was niet gemakkelijk, aangezien ik in GT de boel niet kan terugspoelen, maar echte petrol-heads maken daar natuurlijk sowieso geen gebruik van.
Rest mij een terugblik op een fantastisch seizoen met een hoop nieuwe tracks en auto's. En ik kan kort zijn: het was absoluut weer de moeite waard! Het IQ van de tegenstanders en de dooie boel naast - en soms zelfs op - de baan mag de volgende keer wat beter, maar hopelijk gaat dat met alle next-gen technieken snel gebeuren."

"Super, Floor! Je hebt Nederland na dat walgelijke F1-seizoen van Guido van der Garde toch nog de nodige racetrots gegeven. Maarre, wees eens eerlijk: zien we jou volgend seizoen weer in Gran Turismo? Of is het tijd om je horizon te verbreden?"

weetje - weetje
Een hoop bekende merken hebben prototypes van auto's gemaakt, speciaal voor GT6. Via Gran Turismo Vision kan je met al deze futuristische scheurijzers rijden!



"Weet je, Graddus: niet alleen ik, maar ook GT wordt elk seizoen beter. Dus see you next year!"



"Mooi. Dan ga ik nu die Wulf effe interviewen. Misschien dat hij zo'n terugspoel-functie wel kan waarderen :-)"



Als je geniet van het uitzicht, is de concurrentie al snel uit zicht.

GRADDUS



Gran Turismo 6 is héél vet! Polyphony tovert fotorealistische eye-candy op het scherm en de wagens manoeuvreren soepeler dan een twerkende Miley Cyrus. Wel EIS ik in GT7 meer pure verbrand-rubber-en-ruik-die-benzinelucht-actie op de baan.

SCORE 87

FLORIAN



Met dik twaalfhonderd auto's en een shitload aan (nieuwe) tracks, zit het met de content helemaal goed in GT6. Het mist nog steeds een beetje puur excitement, maar echte hardcore liefhebbers van de autosport moeten weer bij Gran Turismo zijn.

Na veertig uur heb je de Career wel op goud. Maar dan zijn er nog de standen lincense, coffee break en online.

40+ UREN

BASICS
RACEGAME
POLYPHONY DIGITAL / SCE
1-16 SPELERS
OUT NOW

SLACHTVEE?

VAN ALIEN TOT ÜBERSOLDAAT

BOEM. BLAF. RA-TATATA-TA WEG ERMEE!

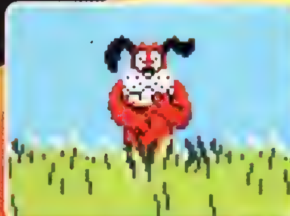
SLACHTVEE DOOR DE JAREN HEEN
VAN SPACE INVADERS TOT SHADOW FALL



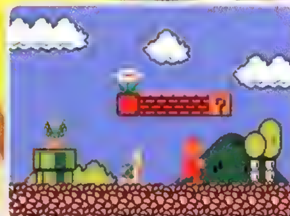
Space Invaders (1978)
Game-oermoeder extraordinaire; zo mogen we Space Invaders toch wel noemen. In deze met aliens overladen shoot 'em-up zit ook zóveel vernieuwends, dat we de game al een paar keer in PURetro zijn tegengekomen. Nu dus weer, dankzij het buitenaardse knalvee!



Robotron: 2084 (1982)
Volgens Robotron is de aarde over zeventig jaar bezet door robots. En wat doe je dan? Inderdaad, je pakt een wapen en blijft non-stop op de mechanische belagers blaffen. De grootste schroothoop sinds de crash van de Titanic is het resultaat.



Duck Hunt (1984)
Hey, een game waarin de 'vijanden' niks terugdoen? Tja, wat had je dan verwacht van een stel eenden... Jammer is alleen dat de enige pipo die je écht door zijn kop zou willen knallen - de gniffelende hond na een 'duck' als score - niet te raken is.



Super Mario Bros. (1985)
In een lijst met voornamelijk shooters en vechtspellen, lijkt Mario wellicht een beetje verdwaald. Maar de loodgieter plet zoveel Goomba's en ander Koopa-gespuis onder zijn Italiaanse stappertjes, dat dit gerust een boot 'em-up genoemd mag worden.



Double Dragon (1987)
Billy en zijn broer Jimmy slaan een leger aan ongure straatvechters verrot tijdens de zoektocht naar hun gezámenlijke vriendin Marian. Uuuhm, okééé. Dat zal interessante familiefeestjes opleveren... Gelukkig is de actie wel retevet en het slachtvee lekker gedwee!



Shoot 'em-ups, beat 'em-ups en al die andere 'em-uppers; van sommige videogamegenres is de naam even subtiel als Graddus' versiertrucs. Het geheim achter hun succes? De gewilligheid van de *'ems die je upt!* Ennuh, dat geldt dus niet alleen voor grietjes in de kroeg, maar zeker ook voor slachtvee in games...



De eerste videogamevijand die ik ooit tegenkwam? Dat moeten die akelige aliens in Space Invaders zijn geweest... Of waren het toch de ongure types uit achterbuurt-beat 'em up Double Dragon? Hell, misschien was het ook wel gewoon zo'n onvermijdelijke Goomba!

DE GOEDE ZAAK

Yep, tijdens mijn 25-jarige gamecarrière (jubileumfelicitaties, slagroomtaarten en Bunga Bunga-dames kunnen afgeleverd worden op de redactie) waren de vele duizenden tegenstanders die m'n voortgang wilden belemmeren even gevarieerd als talrijk.
Toch hebben ze één ding gemeen: aan het einde van de dag is het slachtvee. Gewillig knalvoer dat zich in naam van 'de baas' of 'de goede zaak' graag door mijn wapens/vuisten/schoenzool laat vermorzelen. En op de next-gen gaan we er gewoon lekker verder mee!
Het 'geheim' zit 'm namelijk al ruim dertig jaar in de soepele wijze waarop de vaak halfslachtige sta-in-de-wegs zich naar de slachtbank laten leiden. Alsof ze speciaal voor grootscheepse genocide geprogrammeerd zijn...
Weet je wat: ik geef drie even herkenbare, als tijdloze voorbeelden.

STRAATVECHTERS IN BRETAGNE

Het is 1988 en ik ben met mijn ouders op vakantie in het Franse Bretagne. De Bretonse kliffen, kastelen en groene weiden maken beslist indruk op mijn vijfjarige brein. Er is echter iets dat ik nog véél interessanter vind. Een ervaring die zulke diepe sporen achterlaat, dat mijn latere leven er in grote mate door zou worden gevormd. Het is misschien wel de voornaamste reden dat je nu deze PURetro leest.
In de hoek van het plaatselijke restaurant waar we elke avond eten, staat een machine. Er komen allerlei spannende geluiden uit en ik kan mijn ogen er maar niet vanaf houden. Na een paar dagen krijg ik van mijn vader een muntje van 10 franc in mijn knuistje gedrukt: *"Hier jongen, ga maar eens kijken wat er gebeurt als je die erin stopt. Dan nemen je moeder en ik nog een tweede Mocha Cookie Crumble Frappuccino."* 'Double Dragon', staat met koeienletters op de kast geschreven. Op het beeldscherm zie ik hoe schurken een bevallige dame in haar maag stompen en kidnappen. Wow, het is net een film! Nadat het ding mijn muntstuk heeft ingeslikt, gebeurt er iets wonderlijks: ik kan het mannetje op het scherm zelf besturen. En als ik op de knoppen druk, slaat of schopt-ie erop los. Coooool!!! »

QUIZ: TEST JE KILLER INSTINCT!

De bewering dat 'games gewelddadig maken' is even oud als onzinnig. Het is hetzelfde als claimen dat de kip er eerder was dan het ei: compleet natte vingerwerk. Dat het afslachten van knalvee echter een zéér aangename bezigheid is, is een feit. Maar drijf je het af en toe niet te ver door?

Stel: in de dakgoot spot je een wespennest. Wat doe je?
Niets. Wespen zijn nuttige beestjes en gaan vanzelf weer weg (**0 punten**)
Ik verplaats het nest, maar geef er wel stiekem een harde trap tegen (**1 punt**)
Waaaaah, wespen? Waar is mijn vlammenwerper? (**2 punten**)

Na een killing-spree in je favo shooter, ligt er nog één zwaargewonde vijand op de grond...
Laten liggen. Bloed vanzelf wel dood... (**0 punten**)
Ik sla hem in een coma (**1 punt**)
Ik verpletter zijn hoofd met mijn schoenzool. Die krijgt geen kinderen meer! (**2 punten**)

Je speelt Mario met je neefje. Hoe ga je te werk?
Ik doe net of ik er niks van bak, zodat hij me af en toe kan helpen (**0 punten**)
Onder luid gejoel pletten we samen Goomba's (**1 punt**)
Mijn neefje duw ik in een ravijn, waarna ik de game in mijn eentje uitspeel (**2 punten**)

Score:
0 - 2 punten: Pfff, softy. Iets met kaas en brood...
3 - 4 punten: Heel goed, de juiste balans tussen maniak en menselijk!
5 punten of meer: Ah gossie, een psychopaat. Maaruhm, waarom heb je dat mes in je ha... *SLASH* (doodse stilte)





Wolfenstein (1992)
Nazifestijn Wolfenstein is om meerdere redenen memorabel, niet in de laatste plaats door de vijanden waarop je je guns leegt. 'Mein leben', schreeuwen ze tijdens het kogels koppen. Yep, er gaat niets boven Duits 'Rindfleisch' (uhm, slachtvee volgens Google Translate...).



Star Fox (1993)
Als natuurlijke evolutie van games als Space Invaders en Defender, word je in Star Fox op een interplanetaire missie gestuurd om bad guy Andross en zijn robotische onderdanen van een derde oog te voorzien. En dat in glorieus polygonen-3D!



Doom (1993)
Heeft Doom nog een introductie nodig? Het is jij en je shotgun tegen een shitload aan demonisch knalvoer. Tel voor de grap eens hoeveel van dat Satansgebroed je wel niet omlegt! (1, 2, 3 ... 666...)

Open your mind, en speel niet alleen de nieuwste dingen met de mooiste graphics, maar ook indie-titels of retro-games die je altijd interessant leken maar waar je nooit tijd voor had.





The House of the Dead (1996)
Wie had dat gedacht? Anno 2013 is de frisse wind die lightgun-shooter The House of the Dead ooit naar de bizz bracht, veranderd in de stank van rottend zombievlees. Over uitgemolken videogamevijanden gesproken! »

ARCHETYPISCH KNALVEE

Videogamevijanden zijn er in vele soorten en maten. Groot of klein, slim of dom, knap of lelijk: het aanbod is diverser dan de minnaars van Patricia Paay. Toch zijn er tegenstanders die in willekeurig welke 'em-upper standaard hun opwachting maken. Noem het archetypisch slachtvee...

DE SLUWE SOLDAAT

Zonder twijfel de meest voorkomende digitale tegenstander is de sluwe soldaat; al varieert de mate van sluwheid ook weer van game tot game. Zo zijn de nazi's in Brothers in Arms duidelijk tactischer geschoold dan de terroristen in Call of Duty. Maar hé: knalvee is knalvee! **Voorbeelden:** Nazi's (Wolfenstein/Brothers in Arms), terroristen (***Call of Duty***/F.E.A.R.)



DE DOMME, DOCH DODELIJKE KUDDE



Misschien wel het bekendste slachtveevoorbeeld is de domme, doch dodelijke kudde. Dit zijn geen vijanden die hun eigen keuzes maken. Hell, vaak vallen ze je niet eens aan als jij hen niet lastigvalt. Maar wee je gebeente als ze geprovoceerd worden! **Voorbeelden: *Goomba's*** (Mario), zombies (Dead Rising/Dead Island), Splicers (BioShock)

DE AGRESSIEVE ELLENDELING

Oei, nu is het menens! Een stuk slimmer en bovenal een stuk stérker dan zelfmoordfreaks, zijn agressieve ellendelingen – vijanden om rekening mee te houden. Denk na over hoe je ze aanvalt, en gebruik af en toe ook eens een verdédigende manoeuvre. Dan slacht je ze gewoon af. **Voorbeelden: *Knights*** (Dark Souls), vechtersbazen (God of War/Double Dragon)



DE ZELFMOORDFREAKS

Een persoonlijke favoriet. Zelfmoordfreaks hebben slechts één doel in het leven: zodra ze je zien, als een maniak op je afrennen, om vervolgens zoveel mogelijk schade aan te brengen eer ze het loodje leggen. Pro-tip: geef ze de kans níet! **Voorbeelden:** Aliens (Space Invaders), ***demonen*** (Doom/Serious Sam/Painkiller)



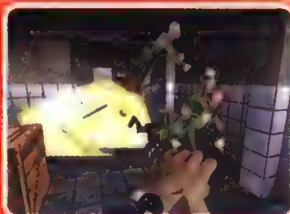
MECHANISCH TUIG



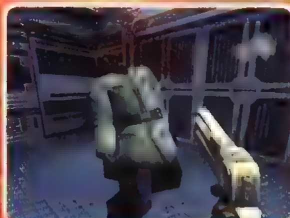
Hoe dood je slachtvee zonder ziel? Nou, gewoon net als andere tegenstanders, maar dan nét effe explosiever: het gepantserde staal dat mechanisch tuig beschermt, schijnt niet zo goed tegen bommen en granaten te kunnen. Zo maak je van elke kill een KNALLEND succes! **Voorbeelden:** Helikopters, ***tanks*** en mechs in bijna alle games ooit!



Dynasty Warriors (1997)
Nee, erg boeiend is de Dynasty Warriors-serie over het algemeen niet. Met verhalen over het Chinese keizerrijk (zzzzzzzz), graphics uit het 32-bits tijdperk en one-button gameplay, is de enige reden dat die shit in deze lijst staat de belachelijk grote hoeveelheid slachtvee.



GoldenEye 007 (1997)
Zo hé, en óf GoldenEye na jaren van op aliens, robots en andere monsters schieten een verademing was! De game voelt in alles aan als een Bond-film, tot aan de ontelbare tegenstanders die je omlegt toe.



Soldier of Fortune (2000)
FLATS! En daar gaat weer een been. Ka-BLAF!!! Zo, en dan z'n andere er ook nog maar effe afknallen - op ééntje kun je immers niet lopen. De ledemaatverscheurende schietactie in Soldier of Fortune is nadien helaas zelden meer vertoond.



Serious Sam (2001)
Srsly? Het is een veelgehoorde kreet wanneer de allesbehalve serieuze shooter Serious Sam ter sprake komt. Want een game waarin de vijanden dommer zijn dan in Doom, en dat in een tijd waarin A.I. juist reuzenstappen maakte? Een spel voor blafpuristen.



Devil May Cry (2001)
Echt vernieuwend is de eerste Devil May Cry zeker niet. Maar dat maakte het spel goed met misschien wel de bruutste vechtmoves ever, alsook een horde vijanden die er gewoonweg om sméékt afgeslacht te worden.

Naast de arcadekast staat een krabbenaquarium. Of zijn het kreeften? Ik weet het niet. Mijn aandacht is puur gefocust op het scherm, waarop uit alle hoeken en gaten boeven tevoorschijn komen. Echt snugger zijn ze niet, maar hun fanatisme en aantallen vergoeden veel. Daar, pak aan! Een linkse directe, een roundhouse kick. Ik kan zelfs hun hoofd vastpakken en knietjes geven! Zal ik dat komend jaar eens uitproberen op het schoolplein? Ik ga in ieder geval de hele vakantie oefenen...

SPIJBELEN MET BOND

We schrijven 21 mei 1998. Mijn derde middelbare schooljaar loopt op z'n eind. Ooit gold ik als veelbelovend gymnasiast, maar na de komst van de Nintendo 64 veranderden m'n Grieks en Latijn al snel in Bargoens. Natuurlijk ben ik die dag weer eens aan het spijbelen. Want hoe kan ik nou nee zeggen tegen James fucking Bond? Wat betreft knalvee ben ik als first-person shooterfanaat inmiddels echt wel wat gewend. Quake, Duke Nukem, Wolfenstein... mij kun je moeiteloos laten meeknallen in welke oorlog dan ook. Maar in GoldenEye is er wat anders aan de hand. Ja, de vijanden zijn nog steeds talrijk en ja, ze zijn nog steeds voornamelijk wandelende schietschijven. Echter, ze bezitten ook wat nieuws. Ze hebben hersens!



Grootste flop 2013

Het vertrek van Maarten en Ward
Ook al zijn we gescheiden, broeders zullen we altijd blijven.

Nou ja, hersens... dat is misschien ook weer iets te veel eer. Want beland je eenmaal in een vuurgevecht, dan staan de Russische soldaten tot in lengte van dagen op je te schieten. Toch, soms verrassen ze me. Een slimmerik die naar een alarm rent om zijn homies te waarschuwen, bijvoorbeeld. Of met een sneaky sidestep, waardoor ik ze even uit mijn vizier verlies. En dan de manieren waarop ze doodgaan! In plaats van te veranderen in een bloederige pixelpudding, gaan de Ruski's creperend naar de grond. Favoriet is de heerlijk langzame lijdensweg na een voltreffer in de zak. Ha, dit is zonder twijfel het leukste slachthuis ooit!

Dag en nacht speel ik GoldenEye. En nooit, maar dan ook nooit raak ik erop uitgekeken om zo'n Russisch zwijn door zijn 'realistisch' getextureerde, 'levensecht' geanimeerde tronie te blaffen. Het mag geen verrassing heten dat ik mijn middelbare school pas drie jaar later afrond. De HAVO. Maar met genoeg veeslacht-ervaring om linea recta bij de plaatselijke poelier aan de slag te kunnen...

VERNIEUWEND VERTROUWD

Kort geleden speelde ik Killzone: Shadow Fall. Wat mij betreft de game die het best de mogelijkheden van de next-gen consoles demonstreert. Waar genrebroeders als Battlefield 4 en Call of Duty: Ghosts zich vooral op multiplayer focussen, daar biedt de nieuwe Killzone een 'ouderwets' epische singleplayer-ervaring. En ja, dat is in grote mate te danken aan de iconische Helghast.

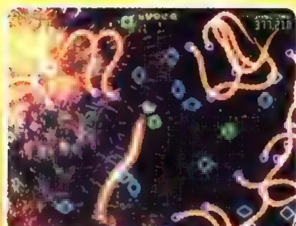
Deze combinatie tussen mens, robot, nazi-zombie en een trits aan andere aberraties is al sinds het eerste deel een formidabele vijand. Je hoeft ze alleen maar te zien en je weet: stront aan de knikker! Met hun oranje duivelsogen en Duitse helmen verpersonificeren de Helghast in feite de ultieme videogametegenstander. Shadow Fall showt de schurken op hun best.

Als een goed opererende oorlogsmachine flanken, suppressen en attaqueren de übersoldaten me. Hun machinale kreten maken het nog tien keer bedreigender. *"Ruuuaaaaah! KILLLL HIM!"*. Een perfect geplaatst headshot, waarna de helm van hun hoofd springt en wat bleke Helghast-huid blootlegt, voelt uitermate bevredigend. En probeer voor de grap eens een paar van die fuckers tegelijk met een granaat te fraggen - een slagroomtaart of escort girl voor de eerste die dat met de Shareknop vastlegt!

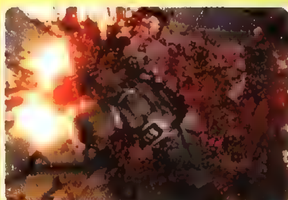


Toch, hoe geavanceerd de A.I. ook is, hoe slick de Helghastjes ook bewegen en hoe realistisch ze er ook uitzien; het blijft knalvee. Speciaal voor grootscheepse genocide geprogrammeerde minions. Kwantiteit boven kwaliteit. Slachtvee. Want hoewel de schapen dankzij de PlayStation 4-power minder mak zijn, zijn ze nog steeds geen enkele match voor mijn itchy triggerfinger en grijze massa (en dat wil wat zeggen - Ed).

Tja, sommige dingen zullen wel nooit veranderen... Maar zeg eerlijk: zou je het echt anders willen?



Geometry Wars: Retro Evolved (2005)
Het woordje 'Retro' in de titel zegt het allemaal. Deze remake van Geometry Wars is een ode aan de shooters van weleer en voelt juist daarom verrassend fris. Veel vijanden + weinig hersenactiviteit = complete slachtchaos!



F.E.A.R. (2005)
Er wordt gefluisterd dat de eerste F.E.A.R. nog steeds de beste computerintelligentie in een first-person shooter ooit heeft. En wie ben ik om dat tegen te spreken? Ah, een journalist bij het grootste gameblad van de Benelux, zeg je? Oké, ik geef ze gelijk!



Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)
Hoe kan de eerste Modern Warfare nu in deze lijst ontbreken? Die Tweede Wereldoorlog kenden we inmiddels wel - het enige dat deze game deed, was de setting veranderen. Een ongekend gamefenomeen was het - niet eens heel logische - gevolg...



Dead Rising 3 (2013)
Wow! Dat is wat iedereen zegt nadat ze voor het eerst Dead Rising 3 in actie hebben gezien. De game kent meer vijanden dan Noord-Korea, en misschien wel evenveel manieren om ze naar de videogamehemel te sturen.



Killzone: Shadow Fall (2013)
De eerste échte next-gen shooter laat zien wat we in de toekomst allemaal mogen verwachten. Mooiere graphics, veel intensere actie en knalvee... dat nog altijd niet slimmer is dan de gemiddelde PU-redacteur!

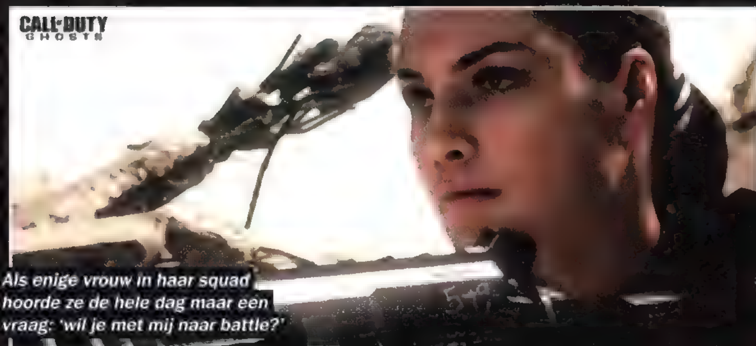
WIE HEEFT DE VETSTE MULTIPLAYER?

CALL OF DUTY GHOSTS VS BATTLEFIELD 4

De strijd tussen Battlefield 4 en Call of Duty: Ghosts houdt veel gamers bezig. Het is net als bij FIFA vs PES of Tekken vs Street Fighter; je bent voor de een óf voor de ander, een middenweg is er niet. En als de een beter is of beter verkoopt, dan wil je dat weten ook. Zo ook op de PU-redactie, waar we fanatieke BF-fans hebben én gasten die zweren op CoD. En dus barstte er ook hier een heftige strijd los...







Als enige vrouw in haar squad hoorde ze de hele dag maar een vraag: 'wil je met mij naar battle?'

Een van de redenen dat jullie de PU lezen, is omdat jullie onze mening graag getoetst zien aan die van jezelf: 'Kijk, JJ vindt CoD vetter, die gast snapt het', of: 'Kijk, JJ vindt CoD toffer, dat had ik wel verwacht van die inhoudsloze lul'. Daarom hebben Tjeerd, JJ, Jan en Graddus besloten de vete openlijk uit te knokken op de komende pagina's. En reken maar dat ze elkaar niet zullen sparen.

Probleem is natuurlijk dat je nooit kunt stellen dat BF beter is dan CoD of andersom, want het is appels met peren vergelijken. Wat we wel kunnen doen, is bekijken wie van de twee developers de beste MP voor hun fans heeft gemaakt.

En dus vroegen we Team CoD (Tjeerd & JJ) en team BF (Jan & Graddus) kritisch naar hun eigen game te kijken en te bepalen hoe goed ze dit jaar bediend zijn. Wie teelde dit jaar de lekkerste appel/peer: DICE of Infinity Ward?

JAN & GRADDUS VS JJ & TJEERD

WAT DOEN WE ALS WE ONDER VUUR GENOMEN WORDEN?

GEWOON JE SCHIETSTOEL GEBRUIKEN. HAHAHAHA!

NEE, DAT WAS IK NIET, DAT DEED DIE JONGEN MET Z'N KATAPULT.

TEAM CALL OF DUTY TJEERD

WAAROM COD?
CoD is ongenadig snel en bevredigend, en wat weinig mensen zien: een ultieme teamshooter.

HOE VAAK SPEEL JE COD PER WEEK?
Twee keer per week.

BESTE COD-GAME?
Call of Duty 4: Modern Warfare.

WAT IS ER MIS MET BATTLEFIELD?
Uren lopen om door een campende sniper van het dak gepopt te worden.

WAT IS VOOR JOU DE LEKKERSTE KILL?
Met een soepel geplaatste granaat een triple kill uitvoeren en daarmee het laatste Domination punt binnenslepen.

WAT IS VOOR JOU DE PIJNLIJKSTE KILL?
Een neerstortende helikopter op je achterhoofd krijgen.

TEAM CALL OF DUTY JJ

WAAROM COD?
Omdat ik snel, hard, dominant en in mijn uppie wil strijden.

HOE VAAK SPEEL JE COD PER WEEK?
Minimaal zes uur per week.

BESTE COD-GAME?
Modern Warfare.

WAT IS ER MIS MET BATTLEFIELD?
Als ik wil lopen, ga ik wel de duinen in, en schieten met tanks is voor losers.

WAT IS VOOR JOU DE LEKKERSTE KILL?
Iemand besluipen, wachten tot ie zich omdraait en dan knifen.

WAT IS VOOR JOU DE PIJNLIJKSTE KILL?
Zelf geknifed worden.

Boeit dat hele Kerst je geen hol? Speel dan lekker op je next-gen console! [ja, bij Florian rijmt dat - Ed]

Mijn Kerstwens

Als je ergens niet naartoe moet vluchten, is het wel een vluchtheuvel.

TEAM BATTLEFIELD JAN

WAAROM BF?
Ik hou van de combinatie voertuigen en te voet, ik hou van samenwerken, ik hou van grote maps, ik hou van de dikke destructie, en ik hou van het meer tactische, (iets) meer realistische van Battlefield.

HOE VAAK SPEEL JE BF PER WEEK?
Ongeveer drie keer per week een sessie van twee uurtjes.

BESTE BF-GAME?
BF4 is zonder twijfel de beste, meest verfijnde BF uit de reeks, maar ik heb nooit meer dezelfde fun ervaren en waanzinnige matches gespeeld als met Battlefield 1942. Misschien dat het nostalgie is omdat het de eerste was, maar oh boy... those were the days.

WAT IS ER MIS MET CALL OF DUTY?
Het stuivertje wisselen tussen Treyarch en Infinity Ward zorgt ervoor dat de serie inmiddels in een identiteitscrisis zit. Ben je net gewend aan het een, wordt het weer aangepast door de ander. Technisch loopt CoD sowieso een beetje op zijn achterste benen. Het wordt tijd voor een ECHTE nieuwe engine.

WAT IS VOOR JOU DE LEKKERSTE KILL?
Ik geef het ruiterlijk toe; ik hou van campen. Doodstil liggen, met een sluipschuttersgeweer de run van je vijand inschatten en pats... van enorme afstand een headshot maken zonder dat de tegenpartij je ooit heeft gespot. Hemels!

WAT IS VOOR JOU DE PIJNLIJKSTE KILL?
Een super-goede spot in de map weten, daar als een haas naartoe sprinten, onderweg giechelend en handenwrijvend denken aan de vele kills die je gaat maken... om bij aankomst door een vijandelijke granaat te worden weggeblazen van een speler die net tien seconden sneller was.

TEAM BATTLEFIELD GRADDUS

WAAROM BF?
Vanwege de ongekende dynamiek. In welke andere game kun je met een straaljager kamikaze gaan op een vijandelijke basis?

HOE VAAK SPEEL JE BF PER WEEK?
Een uurtje of drie. Hé, ik doe ook nog andere games!

BESTE BF-GAME?
Battlefield 4 omdat het er zo waanzinnig uitziet. Al had de ongecompliceerde fun van BF2 ook wel wat...

WAT IS ER MIS MET CALL OF DUTY?
Dat veel mensen die shit blind kopen vanwege de naam, en ik dus ergens wel snap dat Activision het blijft uitmelken.

WAT IS VOOR JOU DE LEKKERSTE KILL?
Eentje waarover is nagedacht. C4 op een jet plakken bijvoorbeeld, en dan pas opblazen als-ie in de lucht is. Muhaha!

WAT IS VOOR JOU DE PIJNLIJKSTE KILL?
Geknifed worden door een vriend/bekende. »

OP DE PIJNBANK

BATTLEFIELD 4



STOER AL DIE NIEUWE, HIPPE, FRISSE, INNOVATIEVE MODES, MAAR IEDEREEN SPEELT RUSH OF CONQUEST. LEKKER EENZIJDIG DUS DIE MP.



Ah, altijd leuk; beginnen met een stelling die nergens op slaat. Wie bedenkt dat eigenlijk? CoD-fanboy JJ? Maar goed, in tegenstelling tot die game, is multiplayeren in Battlefield 4 bijzonder gevarieerd. En ik weet zeker dat de nieuwe mode Obliteration na Conquest het populairst wordt. Yep, dus BOVEN Rush. Ook de tragere, poep-in-de-broek speelstand Defuse voegt echt wat toe. Dusse, neem dit stellinkje maar weer mee...



Rush en Conquest zijn sowieso fantastische modi, maar dat zal een CoD-fan nooit begrijpen. Over eenzijdig gesproken: Ghosts heeft minder modi dan welke CoD-game in MP ooit, dus dit lijkt me een duidelijk gevalletje van de pot verwijt de ketel.



LEUK DAT JE BF4 OP DE CURRENT-GEN UITBRENGT, MAAR MAAK DIE MAPS DAN WAT KLEINER. MET 24 OF MINDER IS HET GEEN DOEN. WE ZIJN GEEN LEDEN VAN LESBISCHE WANDELCLUB HET NATTE SNORRETJE.



Wandelclub? Dudes, Battlefield draait al honderd jaar om de mix van strijd te voet en strijd in voertuigen. Juist die combinatie zorgt ervoor dat je het gevoel hebt deel te nemen aan een allesomvattende oorlog. Dat is nog eens iets anders dan de corridor-ADHD schietpartijtjes van CoD waarbij de gemiddelde map de grootte heeft van een Tsjechisch gehandicaptentoilet.



Jan, ik vind je nog mild. Een Tsjechisch gehandicaptentoilet is een balzaal vergeleken met de gemiddelde CoD-map! Daarnaast zijn de maps in Battlefield 4 scalable, wat betekent dat ze - afhankelijk van modi en spelersaantal - groter dan wel kleiner worden. Dus all-out warfare in Conquest met 24 man, en maatje CoD wanneer Defuse op het programma staat.

ALLEEN OP DE PC KOMT BF4 ECHT TOT LEVEN. DIE GASTEN VAN DICE ZIJN CONSOLE-HATERS.



Zucht... Het is algemeen bekend dat DICE sinds Battlefield 3 juist een knieval richting de console heeft gemaakt. Niet dat daar overigens iets mis mee is, want de flexibele Frostbite Engine zorgt ervoor dat BF4 ongeacht de kracht van de hardware optimaal presteert. De PC- en next-gen-versies zijn dus nagenoeg identiek, en ook op current-gen wordt er allesbehalve een wankele wolkenkrabber gepresenteerd. Eat that, upscaling Activision!



Precies wat Graddus zegt. DICE doet tenminste nog zijn best om verschillende platformen te bedienen. De PC-versie van CoD is een ondermaatse port. En misschien moeten we het nog even hebben over 720P-gate voor de Xbox One-versie van Ghosts? Over console haten gesproken. Ha!



COOLE TERM JONGENS, 'LEVOLUTION', MAAR HET WORDT ZELDEN GEBRUIKT IN DE MAPS. IN DE MEESTE POTJES BLIJVEN DE WOLKENKRABBERS GEWOON STAAN...



Levolution is de slagroom op de toch al gruwelijke schade die je in Battlefield 4 kunt bewerkstelligen en zoveel vetter en interessanter dan de 'dynamisch' veranderende maps in Ghosts. Ha!



Jezus, wat ben ik het weer met je eens Jan. Had meneertje *'Ik-heb Battlefield 4-nog-nooit-gespeeld-en-verzin-dus-ter-plekke-maar-wat-onzinstellingen'* beweert dat Levolution niet de game-changer is geworden waarop we hadden gehoopt, dan had hij nog een klein puntje gehad. Maar de Levolution-momenten geven juist wél bijna elk potje acte de présence. Dat het de ene keer beter werkt dan de andere geef ik toe.

64 MAN IN ÉÉN MATCH, ALSOF DIE GAAN SAMENWERKEN... DAT AANTAL IS EEN PURE GIMMICK EN LEVERT SLECHTS CHAOS OP.



Die chaos is er hoogstens even in het begin. Maar dat komt puur en alleen door die n00bish CoD-overlopertjes die het zat zijn elk jaar dezelfde game te spelen. Dat ze na een paar weken merken dat Battlefield 4 niets voor hen is omdat het véél meer behelst dan als een gedrogeerde cheetah prayend 'n sprayend door levels te racen, is een gevalletje 'good riddance'. Het geeft ruim baan aan de echte BF-fans. En die lopen niet alleen hun lu... gun achterna, maar gebruiken ook hun hersens!

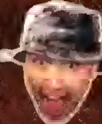


Wat CoD-spelers niet begrijpen, is dat er inderdaad zoiets bestaat als samenwerken en ja, dat doen sommige BF-spelers. Ik zeg bewust sommige want zoals Graddus zegt, heb je ook bij BF de ieder-voor-zich-spelers, maar het wordt nooit zo'n EGO-shooter als CoD. Daarbij zul je je verbazen hoe populair de Commander Modus is bij de echte fans. Maar dat is iets wat een CoD-speler nooit zal kunnen bevatten...

DE KLEINERE MAPS IN BF LIJKEN VAAK ERG OP ELKAAR. GROOT GEBOUW IN 'T MIDDEN, BEETJE PUINZOOI ER OMHEEN. DAT LEVERT DUS GENERIEKE BATTLES OP.



Jan, worden wij hier in de maling genomen? Golmud Railway, Paracel Storm, Dawnbreaker, Operation Locker... stuk voor stuk architectonische hoogstandjes zonder 'een hoog gebouw in het midden' of 'een beetje puinzooi eromheen'. Het maakt de heilige drie-éénheid van ter land, ter zee en in de lucht beter in balans dan ooit - óók in de kleinere levels. Iets waar het ééndimensionale CoD slechts van kan dromen...



De duivel zit hem in de details en de gelaagdheid speelt een zeer belangrijke rol. Niks generieke battles en ook de 'kleinere' maps zijn nog altijd groot vergeleken met de mini maps van CoD. Daarnaast zorgt de schade ervoor dat wat eerst een goede hide-out spot was, halverwege kaduuk is. Je moet dus gaandeweg je tactiek aanpassen, baklappen!

OP DE PIJNBANK

CALL OF DUTY GHOSTS

COD-SPELERS ZIJN DE ERGSTE OP AARDE. IEDER ONLINE POTJE WORD JE VERROT GESCHOLDEN DOOR TWAALFJARIGE KIDS. MET ZULKE GASTEN WIL JE TOCH NIET SPELEN?



Mensen die een koptelefoon opdoen, zijn sowieso sukkels. Gewoon muten en je hebt er geen last van. En liever een jankend kind in je oor dan een Commander die je vertelt wat je op het slagveld moet gaan doen. Ik heb niet voor niets de militaire dienst ontdoken.



Heb je ooit van een mute-knop of vrienden gehoord? Zal wel niet, je komt de helft van de tijd toch niemand tegen in Battlefield.

GHOSTS VALT VIES TEGEN QUA HOEVEELHEID GAME MODI. IEDERE EERDERE CALL OF DUTY HAD ER MEER. SLECHTE ZAAK!



Daar heb je een punt. Vooral teambased modes (zoals Headquarters en Hard Point) zijn weggehaald voor meer individuele modes. En Infinity heeft er geen duidelijke reden voor. Mij maakt het geen hol uit, maar dit gaat ze wel fans kosten. Ik zeg, DLC binnenkort. Wat meer wapens was ook fijn geweest. Het tweaken van perks en opzetstukjes is daarentegen weer erg geinig.



Je hebt kwantiteit en kwaliteit en die twee gaan zelden samen. Jullie vriendinnen zeggen toch ook altijd: "Het is geen kwestie van grootte, maar wat je ermee doet." Luister toch eens naar je vriendin!

WAT IS ER AAN DE HAND MET DE NIEUWE HUD? ALS ER EEN GRANAAT ONTPLOFT, ONTPLOFT ALLES MEE! JE ZIET HELEMAAL NIKS MEER. LEKKER HANDIG.



Dat is bedoeld om een beetje meer adrenaline in de game te stoppen. Is alleen op een onhandige en geforceerde manier uitgewerkt. Maar ik keek al nooit op mijn HUD. Ik zie de vijanden met het blote oog ook wel. Ergerlijker is dat spawnpoints weer regelmatig slecht zijn. Dat kan echt niet.



Ik vind het een fris systeem, het is juist realistisch: de madness die ontstaat als er een granaat afgaat! En bovendien, wat zeiken jullie nou? Staat Battlefield daar niet bekend om? Als je een granaat gooit, ontploffen alle HUTjes ook gewoon mee hoor.



Iemand doden in een ziekenhuis is als iemand neuken in een abortuskliniek.

CALL OF DUTY WAS AL EEN EGO-SHOOTER MAAR NU IS HET MEER DAN OOIT IEDER VOOR ZICH EN GOD VOOR ONS ALLEN. TEAMPLAY IS DUIDELIJK ONDERGESCHIKT GEMAAKT.



De laatste keer dat ik samenspeelde, was toen ik vier was in de zandbak, en ook toen duwde ik al iedereen weg van MIJN zandkasteel. Waarom zou ik samenspelen met vreemde mensen? En alsof men in BF4 samenwerkt, wat een ongehoorde chaos is dat. CoDje spelen op maps die zich er niet voor lenen. Bovendien, als ik in Ghosts verlies, ligt dat aan mij en niet aan mijn teammaten. Zo heb ik dat graag. Heb hier zelf weinig moeite mee dus.



Teamplay is juist in CoD het oliemannetje, de reden waarom de multiplayer zo vet is! Met je team in de partychat, kun je in Call of Duty erg veel fun hebben. Er zijn veel modi waar teamplay van levensbelang is en met de clan-playlists kun je supermakkelijk clanwars fixen.

ZEER POPULAIRE MODI ZOALS HEADQUARTERS EN DEMOLITION ZIJN ERUIT GESLOOPT. LEKKER DAN! DEZE WAREN JUIST FANTASTISCH!



Als je van team based modes houdt ja, maar negentig procent van de CoD-bezitters speelt Team Deathmatch. Dus zo onlogisch is het niet helemaal. Mogelijk wil Infinity echt van BF weg blijven.



Je moet af en toe impopulaire modi eruit halen om andere, nieuwe modi een kans te geven. Zo heeft Ghosts: Search and Rescue, Grind, Blitz, Cranked, Infected en Hunted toegevoegd. Bovendien heeft IW aangegeven dat de gedropte gamemodes er bij een DLC zo weer in kunnen worden gegooid. Welke originele modi heeft de BF4 multiplayer eigenlijk? ... Hoor ik daar krekels?

LEUK BEDACHT, DIE SQUADS, MAAR NIEMAND GEBRUIKT DAT IN DE PRAKTIJK.



Squads zijn voor mensen die in een ontkenningsfase van Battlefield zitten. Ga weg of hou je mond. CoD is voor de controller Rambo's, de gasten die geen hulp nodig hebben en onverschrokken de aanval kiezen. Beetje geforceerde poging van Infinity om samenspel te bevorderen dus.



Ben ik het mee eens, maar vergis je niet: er zijn heus mensen die dit fantastisch vinden. Zie het een beetje als de waterscooter in BF4, het gros vermijdt die ondingen, maar het is een leuke toevoeging voor de fruitcakes. Wacht, zei ik nou dat er iets leuks was aan BF4? Kut. Ik bedoelde: hou je bek baklap, Call of Duty is fantastisch, BF4 zuigt koeienaars!

DE CIJFERS BATTLEFIELD 4

			GEMIDDELD
Maps	90	90	90
Balans	80	95	87,5
Wapens	85	85	85
Modes	90	95	92,5
Tweaken	70	75	72,5
Vernieuwing	65	85	75
Is het beste BF MP ooit?	JA	JA	83,7

DE CIJFERS CALL OF DUTY GHOSTS

			GEMIDDELD
Maps	75	80	77,5
Balans	80	75	77,5
Wapens	75	80	77,5
Modes	75	70	72,5
Tweaken	80	85	82,5
Vernieuwing	60	40	50
Is het beste CoD MP ooit?	Nee	Nee	72,9

CONCLUSIE

Fanboys of niet: we hebben beide duo's verplicht objectieve cijfers te geven aan de belangrijkste multiplayer onderdelen van de meest recente game uit hun favoriete serie. Duidelijk blijkt dan dat de Battlefield-lovers aanmerkelijk positiever zijn over 'hun' deeltje 4 dan de CoD-fans over Ghosts.

Los van de kwestie of Battlefield als serie beter is dan Call of Duty (daar zullen we wel nooit uitkomen) mag toch wel geconcludeerd worden dat de strijd tussen de multiplayer van Battlefield 4 en CoD: Ghosts duidelijk gewonnen is door eerstgenoemde. Met andere woorden: DICE heeft beter werk afgeleverd dan Infinity Ward. ✖



De verrassing van 2013

Killzone: Mercenary. Na enkele verschrikkelijke portable FPS-games, had ik nooit gedacht dat Killzone: Mercenary zo goed zou zijn.

BRAVELY DEFAULT

2013 is een geweldig jaar geworden voor 3DS-bezitters. Jurjen kan het niet laten om even achterom te kijken naar alle mooie 3DS-games die dit jaar zijn verschenen, maar richt de blik gelukkig al snel op Bravely Default. Alwéér een vette 3DS-titel?



Zelden verschenen in één jaar tijd zo veel geweldige, exclusieve games voor één spelsysteem als in 2013 voor de 3DS. En het aanbod was ook nog eens heerlijk gevarieerd, met onder andere de ultieme strategische RPG (Fire Emblem), levenssimulator (Animal Crossing), actierijke spokenjager (Luigi's Mansion) en adventure met een knipoog naar het verleden (Zelda). En dan heb ik Monster Hunter 3, Pokémon X/Y, SteamWorld Dig, Mario & Luigi: Dream Team, Donkey Kong Country Returns 3D en Phoenix Wright nog niet eens genoemd!

Het enige wat eigenlijk nog aan het rijtje ontbreekt, is een ijzersterke traditionele JRPG. Ik ging kijken of Bravely Default die positie kan vullen.

Ouderwets

Bravely Default zit vol nieuwerwetse fratsen. Het spel wordt bijvoorbeeld geleverd inclusief AR-kaarten, waarmee je bewegende personages op je keukentafel kunt laten verschijnen. Het is ook mogelijk om via internet of StreetPass Mii-personages van andere spelers in je avontuur te krijgen en tijdens gevechten te gebruiken. En er zijn bijzonder fraaie, prentenboekachtige omgevingen: als je daarin even stilstaat, zoomt de camera automatisch uit om je een wijdere blik erop te gunnen. Maar laat je door al die opsmuk niet misleiden: hieronder schuilt gewoon een traditionele, eigenlijk nogal ouderwets opgezette JRPG, die in alles lijkt op de Final Fantasy-spellen, met name Final Fantasy 3 (1990) en Final Fantasy 5 (1992).

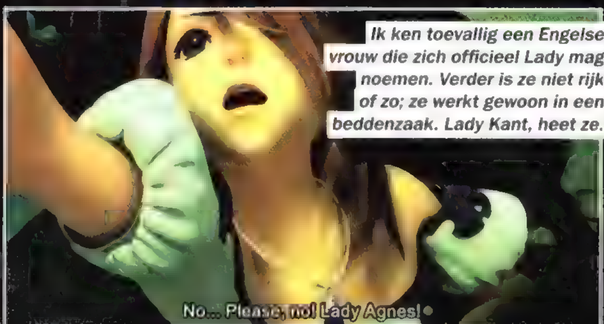


weetje • weetje

Er zijn verschillende einden en moeilijkheidsgraden, dus grote kans dat je deze game minstens twee keer helemaal gaat doorlopen.

Zat

Je loopt door een kerker naar een kistje in de hoop dat er een Ether in zit, maar vlak voordat je hem bereikt, woessssj, word je een gevecht met een paar ridders ingezogen. Je kiest Attack en vervolgens de ridder die je wil raken, of gaat naar Items om Eye Drops te kiezen voor een blindgeslagen strijdmakker, of kiest voor Abilities en Fire om de ridders met vlammen te treffen. De rest kun je ook wel raden, zeker als je Final Fantasy 5 hebt gespeeld: er zijn levels, jobs, je kunt met een schip over de wereldkaart vliegen, en je beleeft een, eh, epische queeste met vier kristallen die hersteld moeten worden en dat soort shit.



Ik ken toevallig een Engelse vrouw die zich officieel Lady mag noemen. Verder is ze niet rijk of zo; ze werkt gewoon in een beddenzaak. Lady Kant, heet ze.

Mensen die op het genre zijn uitgekeken, klinkt dit alles vast bedroevend en slaapverwekkend in de oren. Gelukkig ben ik nog niet op het genre uitgekeken.

Geboeid en gegrepen

Na wat aanvankelijke teleurstelling over de random encounters, het verplichte grinden en alle andere gerecyclede spelelementen, werd ik - ook een beetje tot mijn eigen verbazing - gewoon weer door deze JRPG geboeid en gegrepen. Ja, je kunt me raar aankijken, ik kan er ook niets aan doen. Waarschijnlijk heeft mijn geboeid- en gegrepenheid te maken met een heel klein nieuw foefje dat aan het traditionele menuvechten is toegevoegd. Je kunt nu namelijk voor de verdedigende houding Default kiezen om beurten te sparen, en de gespaarde beurten later via Brave weer gebruiken om de vijand een aantal keren achter elkaar te treffen. Het is via Brave ook mogelijk om beurten op te nemen die je nog niet eens hebt gehad. Heerlijk om mee te pielen en vijanden op vernietigende wijze te slim af te zijn.

> **"Een traditionele, eigenlijk nogal ouderwets opgezette JRPG."**

Elke smaak

Joh, hou alsjeblieft op mij zo raar aan te kijken. Smaken kunnen verschillen, toch?

Er is dit jaar voor elke smaak wel een goeie 3DS-game verschenen en als je smaak een beetje richting RPG's neigt, zou ik je Fire Emblem: Awakening willen aanraden, terwijl je voor een meeslepend avontuur Zelda: A Link Between Worlds moet hebben. Maar mocht je toch echt zo iemand zijn die wel weer eens trek heeft in een traditionele, eigenlijk nogal ouderwets opgezette JRPG, dan ga je met Bravely Default in je 3DS vele mooie uren beleven.


Aan dat spook kun je zien waar de naam 'stropdas' vandaan komt.

SCORE 82

Bravely Default is zeker niet de beste of meest bijzondere 3DS-game die in 2013 is verschenen. Maar als traditionele RPG's in de geest van Final Fantasy je ding zijn, ga je hier wél weer vele mooie uren mee beleven.

JURJEN



De game is ouderwets groot van opzet; inclusief het dikke dozijn sidequests ben je hier wel een uurtje of veertig zoet mee.

30-40 UREN



BASICS
JRPG
1 SPELER
SILICON STUDIO / SQUARE ENIX / NINTENDO
OUT NOW

NEED FOR SPEED RIVALS

Normaal gesproken reviewt JJ de racegames, waarbij hij dan een treffende analogie maakt tussen de titel in kwestie en droge worst, of natte berenlullen. Maar ondertussen slaat ook Wouter geen raceserie over, alleen schrijft hij er liever niet over. Toch, vanwege JJ's afwezigheid reviewt hij met frisse tegenzin Need for Speed: Rivals.

De meeste Mercedes-rijders hebben nog maar één wens: een grotere penis.

De verrassing van 2013
GTA V. Niet dat het zo goed was en mega verkocht, wel dat ik het eindelijk leuk vond om te spelen.

Need for Speed games zijn slick, stoer en flashy, als een groene neonlichtdraad om een skateboard gewikkeld. Niet het klassieke, stille cool van een film zoals Drive, maar het schreeuwende, opschepperige van een Fast and Furious. Het is de Call of Duty van de racegames, zeg maar, niet in het minst omdat er van NfS ook jaarlijks eentje uitkomt.

En net zoals Call of Duty, review ik een Need for Speed game liever niet. Maar goed, mijn lichte aversie voor NfS was ik al bijna kwijt sinds Hot Pursuit (2010), en is helemaal verdwenen toen de mannen van Criterion - de bazen achter de Burnout games - zich met de serie gingen bemoeien. Zij maakten van Most Wanted, een game die akelig in de buurt kwam van Burnout Paradise, mijn favoriete racegame ever.

En hoe verhoudt Rivals zich, gemaakt door gloednieuwe ontwikkelaar Ghost, als Undercover een 1 is en Most Wanted een 10?

LOCO POPO

Dat 'Rivals' in Need for Speed: Rivals staat er niet alleen omdat het een coole subtitel is, maar het slaat op het feit dat streetracers en de politie in een ware oorlog verwikkeld zijn. Dit uit zich in een aantal nogal dubieuze teksten in de filmpjes als je als Racer speelt, want deze gasten zijn vrij overtuigd anarchist. Een soort hippies in snelle auto's, die doen wat ze zelf willen in het teken van 'freedom', dus fuck de politie.

De wetsdienaars willen dan weer wraak nemen omdat een copper tijdens de line of duty om het leven is gekomen en blazen er militaristische grootspraak uit over 'orde in de chaos' en andere semi-filosofische onzin. Hoewel ik geen sterk gevoel van ethiek en moreel heb, gingen er toch een aantal alarmlichtjes branden bij het horen van zinnen als *You may call us thugs, but deep down you know you need us.*


Een hot pursuit in Rivals.

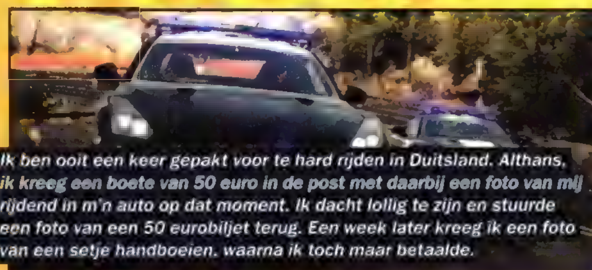
TROLLDRIVE

Maar voor het verhaal spelen we een NfS niet, en in dit deel ligt de focus vooral op spectaculaire vehicular battles in een open wereld, waarin (vergelijkbaar met GTA Online) levende spelers jou het leven zuur kunnen maken. Beter switch jij naar de Cops Career en ram je hén van de weg af, waarbij je zelfs hun Speed Points steelt! En ja, die heb je nodig om nieuwe wapens en upgrades te kopen, dus genaaid worden als Racer wekt moordneigingen in de hand...

"Trollen, racen en rammen in Rivals is echt dikke lol."

Trollen, racen en rammen in Rivals is echt dikke lol... maar helaas niet voor eeuwig. Want hoe plezierig zowel de Cops als de Racer Career kan zijn, ieder op hun eigen manier, het nieuwe AllDrive systeem is niet perfect. Je krijgt meer Speed Points als je samen met echte mensen speelt, maar het is kutwerk om zo'n groepsrace te organiseren. Daarnaast kan het bestaan van een Racer fucking frustrerend zijn, want als je achterna gezeten wordt door de Five-Oh, en dat gebeurt vaak, dan kan je geen races opnieuw beginnen. Ondanks deze kleine, laat intredende onplezierigheden, is Rivals nog steeds een dikke 8 op de Undercover-Most Wanted schaal.

weetje - weetje
Check op PU.nl een langere, uitgebreidere review van Need for Speed: Rivals. Op internet hadden we namelijk meer ruimte... www.pu.nl/NfSRivalsReview


Ik ben ooit een keer gepakt voor te hard rijden in Duitsland. Althans, ik kreeg een boete van 50 euro in de post met daarbij een foto van mij rijdend in m'n auto op dat moment. Ik dacht lollig te zijn en stuurde een foto van een 50 eurobiljet terug. Een week later kreeg ik een foto van een setje handboeien, waarna ik toch maar betaalde.

PS4 — SCORE 87
Racegeweld, dolle troll-lol, twee careers en veel brute wagens in een consistente online wereld die op de next-gens zó scherp is, dat je ogen er bijna van gaan bloeden. Het is misschien geen revolutie, maar Rivals is zeker een triomf voor Ghost Games. Maar goed dat Driveclub is uitgesteld!

XBOX 360 — SCORE 82
Dankzij een enorm verschil in graphics en het gebrek aan de tweede scherm functie genaamd Overwatch (die best oké is), is de last-gen versie van Rivals een iets minder dik spel. Kies hier alleen voor bij gebrek aan een next-gen, en werp dan maar geen blik op de prettieness die je mist. Dat gaat pijn doen.

WOUTER



Rivals is minstens een uur of twaalf pure pret, totdat de frustratie intreedt.

20 UREN



BASICS
RACEGAME
ELECTRONIC ARTS / GHOST GAMES
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW — XBOX ONE | XBOX 360 | PS4 | PS3

WERKEN GAMES ALS ALTERNATIEF VOOR SPORT?

Jurjen kan z'n veters weer strikken en z'n tenen weer aanraken. Maar ik zeg altijd: als God had gewild dat we onze tenen konden aanraken, had ie onze voeten wel een stukkie hoger aan ons lichaam gezet.

Als liefhebber van aparte besturingsvormen, heeft Jurjen altijd wel iets gehad met bewegingsgames. Maar nog nooit had hij dat soort spellen beschouwd als serieuze middelen om fitter en/of slanker te worden. Totdat dergelijke doelen een belangrijke rol in zijn leven gingen spelen...

Toen ik begin januari 2013 voor het eerst in lange tijd weer eens op de weegschaal durfde te stappen, bleek de werkelijkheid nog erger dan ik vreesde. 121,5 kilo, het stond er echt. Met tranen in mijn ogen besloot ik dat het zo niet langer kon. Er moest nu écht iets gebeuren.
Minder calorieën innemen, meer calorieën verbranden. Dat werd mijn dieet. Of eigenlijk besloot ik daarvan mijn levensstijl te maken. Niet voor een tijdje, maar voor altijd. Wat vaker fruit in plaats van snacks. Water in plaats van cola. Salade in plaats van steak. Thee in plaats van bier. Niet het overgebleven eten



Grootste flop 2013
De Xbox One... Wat een gezeur, wat een gekronkel. En: niet in 2013! :-(

van de andere gezinsleden nog even snel opeten. Een uur per dag minder gamen en tv-kijken, in plaats daarvan een uur sporten. En af en toe even stevig doorzakken of zondigen, want ik wilde natuurlijk ook niet het gevoel hebben dat ik onder constant toezicht van de voedsel Gestapo leefde.

VETERS STRIKKEN

Vanochtend, na bijna een jaar aanpakken en doorzetten, stond de weegschaal op 85,5. Ik voel me fitter, sterker en gezonder dan ik me de afgelopen tien jaar heb gevoeld. Ik kan zelfs mijn veters weer strikken zonder daarbij te puffen!



Het zijn wel twee uitersten met Jurjen. - Ooit deed hij na een avondje doorzakken zelfs mayonaise op z'n aspirines, en nu drinkt ie niet alleen Cola Light maar eet ie zelfs speciale sla: Rucola Light..

Gezond en sober eten kost me weinig moeite. Het meeste zondig ik met bier en cola light, maar blijkbaar kan ik daar wel wat van hebben zonder aan te komen. Elke dag een uur sporten is na de aanvankelijke tegenzin inmiddels zó goed in mijn leven geïntegreerd dat ik het vooral lastig vind als ik een dagje moet overslaan. Maar het wordt wel tijd mijn bewegingsroutine een oppepper te geven.
Het belangrijkste bij het volhouden van mijn levensstijl is namelijk dat ik er plezier in blijf houden. En dat plezier begint een beetje op te lossen in de saaiheid van mijn routines.

NIEUWSTE BEWEGINGSGAMES

Een teamsporter ben ik nooit geweest. Laat mij mijn eigen gang maar gaan. Ik begon in januari 2013 met fietsen, gewoon op mijn rammelende herenfiets door het Drentse landschap, waar ik tot mijn verbazing best veel mooie routes en plekjes ontdekte. In de lente en zomer heb ik veel geskate. In de herfst werd het vaak een uur hardlopen of fitness. Dat hardlopen blijf ik wel doen, maar is in het donker (ik ga meestal 's avonds) toch wat saai. Fitness begint me te ergeren door de omslachtigheid en tijdrovendheid. Tas inpakken, ergens naartoe fietsen, een ander pakje aandoen, mensen groeten, bah. Ik wil gewoon meteen beginnen.
En zo kwam ik op het - eigenlijk wel zeer voor de hand liggende - idee om de nieuwste bewegingsgames eens voor mijn dagelijkse bewegingsuurtje te gebruiken. Ik had die shit toch al in huis liggen.



HALFSLACHTIG

Helaas. Na een paar uurtjes in de nieuwste bewegingsgames, ben ik niet echt enthousiast geworden over deze tak van sport. Het voelt allemaal wat halfslachtig, alsof ik én niet echt aan het gamen ben, én niet echt aan het trainen ben.

De paar spellen en oefeningen die ik wél leuk vind (tennissen in Wii Sports Club, effe een paar nummertjes dansen in Just Dance 2014) zijn te summier en herhalend om een verwende gamer als ik lang te boeien. Op termijn heb ik er niets aan.

Gelukkig heb ik inmiddels een leuke hardloop-app van Nike op mijn telefoon, die vrij exact mijn runs, afstanden en gemiddelde snelheden bijhoudt, en uitzonderlijke prestaties met een soort achievements beloont. Dat werkt motiverend genoeg om me deze winter in beweging te houden, en de mountainbike is inmiddels besteld.

Op naar de 80!



Ik vind zelf een knoflookdieet het beste werken. Niet dat je er van afvalt, maar van een afstand lijk je altijd dunner.

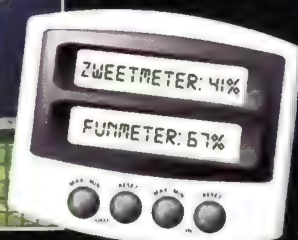
Wii SPORTS CLUB: TENNIS

Tennis was altijd al het leukste spel van het originele Wii Sports (uit 2006), en ook in deze nieuwe HD-uitvoering is het best vermakelijk.

Dankzij de Wii-afstandsbediening Plus kun je de bal nu nauwkeuriger slaan en plaatsen, al moet je je daar nog steeds niet heel veel van voorstellen. Dat geldt ook voor de nieuwe online-stand: tijdens mijn testpotjes was er gewoon te veel lag voor een bevredigende ervaring. En uiteindelijk is het toch leuker om tegen een tweede speler naast je te spelen.

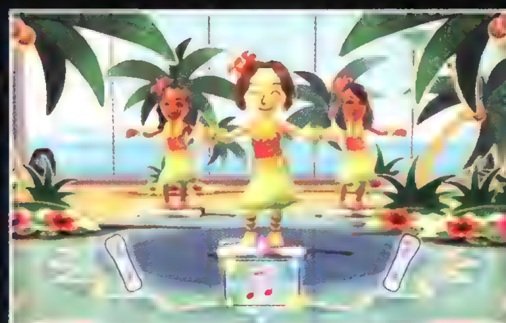
Wat de andere Wii Sports-onderdelen betreft: Bowling, Golf en Baseball vereisen gewoon te weinig inspanning, en helaas was Boxing tijdens mijn testsessie nog niet beschikbaar. Want als de besturing van Boxing dit keer wat beter werkt, zou dat best een aardig spel voor een inspannende thuistraining kunnen zijn.





Wii FIT U

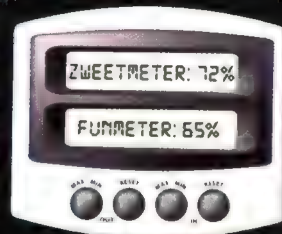
Ook in deze 'nieuwe' Wii Fit is het jammer dat je niet effe snel wat oefeningen kunt kiezen maar je je eerst door allerlei profiel-, test-, uitleg- en keuzeschermen moet worstelen.



De speelse oefeningen in de categorie Balance Games zijn het leukst, maar zullen nauwelijks tot calorieverbranding leiden - en intensievere oefeningen als opdrukken en joggen kun je ook wel zonder Wii Fit of Balance Board uitvoeren.

Een leuk nieuwtje is de meedraagbare Wii Fit meter, die je alledaagse activiteit bijhoudt en aan je profiel toevoegt - een mooie motivatie om wat vaker de trap te nemen.

Toch, al met al vind ik het wat te veel gedoe voor de waarschijnlijk minimale resultaten.



MARIO & SONIC OP DE OLYMPISCHE WINTERSPELEN: SOTSJI 2014

Als bewegingsspel stelt de nieuwe Mario & Sonic (natuurlijk) weer weinig voor. Je moet af en toe een beetje ritmisch je afstandsbediening heen en weer zwiepen, veel verder gaat het niet.

Qua fun schiet het alle kanten op. Curling en Hockey steken behoorlijk goed in elkaar, soms wordt het scherm van de Wii U GamePad slim bij de actie betrokken, maar de diverse ski- en schaats-events zijn ronduit saai en simpel.

De online-ondersteuning werkt goed, maar ondersteunt alleen vier race-achtige events, dus helaas geen Curling of Hockey.

Zo zoeft dit spel voor mijn gevoel aan alle kanten de schans voorbij, zonder het voorspelbare formulewerk van de voorgangers ergens te ontstijgen.

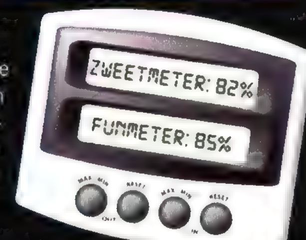






JUST DANCE 2014

Yeah, nieuwe liedjes! Want daar moet je deze nieuwe Just Dance voor kopen, niet voor de even spaarzame als overbodige extra's, zoals de nieuwe online-stand. Just Dance draait gewoon om dansen op kundig geselecteerde liedjes, en dat hoef je niet eens erg precies te doen om goed te scoren.



Natuurlijk is het wel het leukst om de bewegingen zo cool en uitbundig als je kan te maken, en dan komt het zweet vanzelf. Als partygame is de fun van Just Dance moeilijk te evenaren, en ook in je eentje word je er blij van – dansen doet blijkbaar wat met een mens. Zeker op liedjes als Ghostbusters, Blame it on the Boogie, Y.M.C.A., I will Survive en moderner spul als Get Lucky, Blurred Lines, Gentleman en, stiekem ook best leuk, It's You.

OOK GESPEELD

HET IS NIET ALLES NEXT-GEN WAT ER BLINKT

WAANZIN DIE BLIJFT KLEVEN



Titel: Stick It to the Man!
Platform: PS3 / PS VITA
Prijs: € 12,99

Jij bent Ray Doewood, een helmentester. Nadat er een mysterieuze kist op je hoofd is gevallen, **groeit er een spaghetti-achtige sliert uit je hersenpan.** Aan het eind van die sliert zit een kleefhandje. Daarmee kun je stickers uit achtergronden trekken, of punaises vastgrijpen om eraan te slingeren. Maar het coolste is toch wel dat je die kleefhand aan hersenen van mensen, dieren en geesten kunt hechten om hun gedachten te lezen.

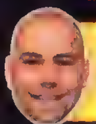
Stick it to the Man is van alles en nog wat, maar vooral een Tim Schafer-achtig adventure. Je krijgt dus te maken met een heleboel vreemde personages, wiens problemen je puzzelend moet oplossen, vaak door ze bepaalde voorwerpen (in dit geval: stickers) te brengen.
Je doet bijvoorbeeld lijm op de trampoline van een driekoppige worstelaar, zodat de benen van die worstelaar van zijn lijf worden gescheurd. Je pakt de sticker van die benen met je kleefhand, en brengt die naar de geest van een vrouw die is gestorven nadat haar man - een goochelaar - haar benen heeft afgezaagd.



Rays avonturen vinden plaats in Paper Mario-achtige omgevingen, die met hun gelaagdheid, fraaie lichteffecten, gestoord getekende personages en psychedelisch kleurenpalet een nogal duister, **Tim Burton-achtig sfeertje** krijgen, wat uitstekend past bij de bizarre opdrachten en situaties waar je Ray springend en slingerend doorheen beweegt.
Terwijl ik met een psychiater afdaal in de diepste krochten van Rays geest, laat ik alle gedachten aan Tim Schafer, Tim Burton en Paper Mario achter me, en stel ik vast dat ik zoiets als dit nog nooit gespeeld heb.

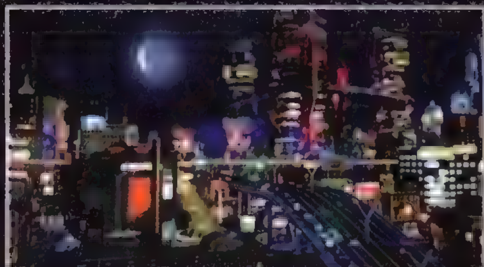
OORDEEL:
Wie Tim Schafer-achtige adventures mist, moet dit maar eens proberen.

BLADE RUNNER CITY



Titel: SimCity: Cities of Tomorrow
Platform: PC/MAC
Prijs: € 29,99

De Sims zijn al de toekomst in geschopt (check de Sims 3 add-on Into the Future), en het is een beetje raar dat hun steden pas later volgen. Maar goed, er is natuurlijk nauwelijks nog samenhang tussen de twee titels die uit hetzelfde universum en van dezelfde ontwikkelaar komen. Dus het feit dat ze beide futuristisch gaan, is... eh, toeval? **Of gewoon creatieve luiheid,** dat kan ook. Je hoort mij echter niet klagen, want de toekomst is een prachtige, fantasieprikkelende plek waar we allemaal naartoe gaan.





Mijn toekomstavontuur begon in ieder geval niet erg lekker, want van de melding '**Unable to connect to the SimCity servers**' krijg ik een flink wegtrekkende mondhoek en een zenuwtrekje in m'n rechter ooglid. Maar gelukkig was dat van korte duur en voerde het nieuwe, Blade Runner-achtige muziekje me half zwevend van geluk m'n nieuwe 'stad' in.
Ja, stad zet ik net zoals in m'n review van de basisgame tussen aanhalingstekens, want de grootte van de plots zijn helaas niet veranderd, waardoor je nog steeds in dorpjes zit te kutten van een paar duizend inwoners. Maar de Dredd-stijl Mega Towers maken dit nu enigszins goed...

In de eerste instantie lijkt 't of het hele Cities of Tomorrow niet veel meer is dan een specialisatie van je stad, waarmee je een Mega-Universiteit kunt maken genaamd de Academy die je een legio aan high-tech awesomeness kan laten onderzoeken. Om die research echter een beetje snel te laten verlopen, heb je veel rijke bewoners nodig die een SkyNet-achtig (Terminator, anyone?) systeem genaamd ControlNet in stand houden.
Pimp je je gesimuleerde 'city' vervolgens met leuke snufjes zoals **een magnetische trein (MagLev) of een Air Scrubber waarmee je vervuiling uit je stad kan filteren,** dan wordt dit gepowered door datzelfde Sky... achem, ControlNet. Kwestie van balanceren dus, wat overigens vaak dezelfde frustraties meebrengt als in het gewone SimCity. Want de indirecte invloed die je uitoefent op je stad, waarbij je hoopt op het gewenste effect, blijft regelmatig een kwestie van wachten op en staren naar je op Cheetah-snelheid voortspoedende gebouwtjes. Zucht...

Dit wachten en hopen is helemaal in extreme mate het geval als je MegaCorp wil oprichten. Je kunt al-

SNELLER DAN Z'N SCHADUW

Titel: Contrast
Platform: PS4 / PS3 / PC (later ook Xbox 360)
Prijs: € 14,99 euro (Gratis voor PS+)



Naast het briljante Resogun mag je ook Contrast downloaden voor je PlayStation als je PlayStation Plus member bent. Sony is heer en meester als het gaat om het brengen van **meesterlijke artistieke games** naar PSN en ook Contrast mag je op dat lijstje zetten.
Het is een adventure/platformgame, waarin je slim gebruik moet maken van de schaduwen. Je kunt met de main character switchen van de voorgrond naar de achtergrond. Op de voorgrond speelt de game als elke andere adventure game, maar op de achtergrond kan je spelen met de schaduw en er zelfs op lopen. Door het gebruik van lampen en de lichtinval op de voorgrond zorg je er voor dat je verder kunt in de achtergrond en dat leidt tot een aantal **geniale puzzels**.

Contrast biedt verfrissende gameplay elementen, maar ook het verhaal en vooral de muziek zorgen ervoor dat je door blijft spelen. De game heeft een beetje een jaren '50 stijl en dat gaat uiteraard samen met funky jazzy tunes. Ik betrapte me erop dat ik regelmatig mee zat te bouncen op de bank, terwijl m'n hersens de puzzels probeerde te ontcijferen. Absoluut een aanrader!



SCORE:



OOK ORKA'S HEBBEN RECHT OP EEN ADVOCAAT



Titel: Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies, DLC-hoofdstuk 'Turnabout Reclaimed'
Platform: 3DS
Prijs: Gratis



De Ace Attorney-games zijn geweldig, mede omdat ze zichzelf voor geen seconde serieus nemen. Je speelt immers een advocaat die soms zelfs op paranormale wijze onschuldige moordverdachten in de rechtszaal moet verdedigen, tegen aanklagers zoals een sexy Duitse chick met blauw haar en een zweep. Deze rechtszaken kunnen soms behoorlijk emotioneel en duister worden, maar door de **gestoorde cast en gevatte scripts** blijft het een fijn soort luchtigheid houden.

Hetzelfde kan gezegd worden over de gratis DLC-rechtszaak Turnabout Reclaimed, **waarin Phoenix Wright ditmaal een, jawel, orka van de doodstraf moet redden.** Het zoogdier wordt ervan beschuldigd een van haar trainers te hebben vermoord en jij moet door middel van bewijsmateriaal en logisch denken proberen haar onschuld te bewijzen.

De personages zijn wederom geweldig (met rapper Marlon Rimes als hoogtepunt) en er zitten enkele sterke twists in het plot waardoor dit gratis extra hoofdstuk nauwelijks onderdoet voor de rechtszaken waar je al voor betaald hebt. Het mooiste is echter dat het laat zien hoe perfect de Ace Attorney-franchise is voor DLC als deze! **Van mij mag er elke week wel een nieuwe moordzaak uitkomen.**

OORDEEL:
Geweldige DLC voor een geweldige 3DS-game!

ZET JE SCHAAR ERIN



Tearaway wordt gemaakt door de gasten achter LittleBigPlanet en dat kan je merken aan de kwaliteit van de game. De manier waarop je alle features van de PS Vita kunt gebruiken in een platformgame is ongekend. Het gebeurt niet vaak dat er zo'n vette exclusive uitkomt voor de PS Vita, en dat maakt Tearaway praktisch verplichte kost!

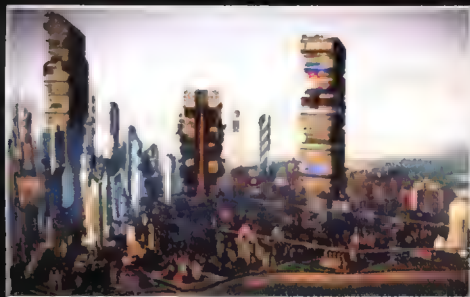


www.pu.nl/TearAwayReview

VERSLAVENDER DAN NICOTINE



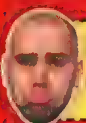
Als je klaar bent met het slopen van die Helghasten in Killzone: Shadow Fall moet je absoluut **Resogun** effe proberen.
Het is de spirituele opvolger van Super Stardust HD en dan heb je al een beetje een idee over wat je te wachten staat. Schieten op alles dat beweegt is nog nooit zo leuk geweest!
www.pu.nl/ResogunReview



les in je stedelijke plot laten opslokken door dit ultra-commerciële über-conglomeraat... mits je zo geduldig bent als een monnik aan de valium. Je moet namelijk steeds meer geld verdienen met MegaCorp bedrijven om nieuwe, vernuftige, futuristische shit te unlocken, maar de balans hiervoor vinden en vasthouden, is soms vergelijkbaar met **vijftien borden balanceren op een stokje in je pisbuis.** Toegegeven, het maakt de game wel wat lastiger, en aangezien ik heb zitten zeiken over het gebrek aan uitdaging in de basistitel, heb ik toch gekregen waar ik om vroeg...
Bovendien is er een SimDorp waarin vier Mega Towers verbonden zijn met SkyBridges, het wemelt van de Drones en een volledig geupgrade Academy pulseert als een buitenaardse tempel, een majestueus schouwspel.

SCORE 75

SPIDER-MAN WORDT STEEDS MINDER AMAZING



Titel: The Amazing Spider-Man
Platform: PS Vita
Prijs: € 39,99

Om volledig onbegrijpelijke redenen komt Activision acht maanden na de launch van de Wii U-versie van The Amazing Spider-Man en [illegible], met eentje voor de Vita. Misschien heeft de uitgever een tactiek die ik niet helemaal begrijp? Heeft dit wellicht iets te maken met de editie voor de Blackberry (of all platforms!) die in mei dit jaar uitkwam en het feit dat de Amazing Spidey game voor Windows in augustus het leven zag? Want als er weer eentje uitkomt voor de iPad in februari, dan zie ik een patroon!

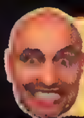


Goed, ik zal er wel nooit achter komen als ik niet met Bobby Kotick bel, en zo belangrijk vind ik het ook weer niet. Want The Amazing Spider-Man voor dat fijne, draagbare rekenwondertje van ons is [illegible], een recht toe-recht-aan overzetting van de console-versies met gedowngrade graphics, een minder stabiele framerate en fantasieloze touchscreen-besturing. Het blijft heus leuk om te webslingeren, want die ultieme wijze van transportatie was in de originele versie van deze Spidey game geperfectioneerd ten opzichte van de vele, vele voorgangers, en daar wordt niet aan getornd. Maar de redenen om deze game op te pakken, zijn ongeveer even talrijk als de poten van een hooiwagen in de handen van een sadistisch kind.

OORDEEL:



RUN RAYMAN, RUN!



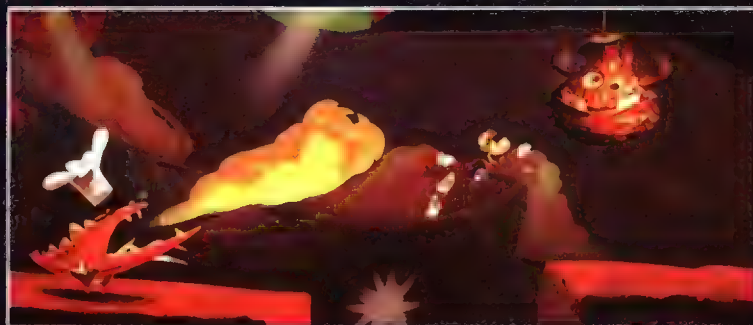
Titel: Rayman Fiesta Run
Platform: iOS, Android, Windows Phone 8, Windows RT
Prijs: € 2,69



Over comebacks gesproken. In 2008 prijkte de naam Rayman nog wel in de titel Rayman Raving Rabbids TV Party, maar die verzameling minigames had geen ene mallemoer meer te maken met de toffe platformactie van het ooit zo populaire nek- en ledemaatloze icoon van Ubisoft.

Hoodlum Havoc in 2003 was de laatste waardige Rayman en toen kwam er een hele tijd niets... totdat Origins zich aandiende in 2011! Sindsdien is de prettig gestoorde dikneus weer in de vorm van zijn leven.

Origins' spin-off, de endless runner Rayman Jungle Run, liet datzelfde jaar zien dat de prachtige, bij vlagen psychedelische vormgeving en dito gameplay van de grote consoles zich in aangepaste vorm prima thuis voelt op de telefoon en tablet. Dit jaar was daar Legends, en netjes volgens plan is daar nu ook de mobiele opvolger Rayman Fiesta Run.



Dezelfde absurde, mooie en supergeinige graphics en gameplay hebben nog niets aan kracht ingeboet. Nog altijd moet Rayman zoveel mogelijk Lums (een soort gele vuurvliegjes) verzamelen, met een maximaal van honderd per level. Hoe meer Lums je verzamelt, hoe meer nieuwe locaties zich op de landkaart aandienen. Bovendien kent ieder level een extra moeilijkheidsgraad. Toegang tot deze alternatieve versie, krijg je alleen als je die honderd Lums weet te pakken. Hetzelfde level wordt er dan niet alleen een stuk pittiger op, de lay-out van de levels verandert ook subtiel. En je

ULTIEME ONRECHTVAARDIGHEID!



Titel: Injustice: Gods Among Us – Ultimate Edition
Platform: PS4 (Xbox 360 / PS3 / Xbox One / Vita)
Prijs: € 64.99

De ultieme editie van Injustice zou de onontbeerlijke versie van deze akelig vette fighter moeten zijn, maar is **een disc vol met gemiste kansen** geworden. Want inderdaad, je krijgt de volledige game, alle DLC-characters, kostuums plus meer S.T.A.R. Labs Missions, en de next-gen versie is zelfs een beetje opgepoetst op grafisch gebied. Maar als je door alle content heen wroet, struikel je over de vele waaroms.

Waarom zijn de filmpjes in de Story Mode niet ge-upscaled net zoals de graphics van de gameplay? **Waarom** kan je in de multiplayer nog stééds geen icons, backgrounds en portraits met en van de DLC-characters unlocken, zodat het veel belonender is om met de originele knokkers te vechten? **Waarom** zijn er geen S.T.A.R. Labs missies van Martian Manhunter en Zatanna? En tot slot, **waarom de fuck** zijn alle kostuums en Battles al unlocked, maar kan je ze alsnog (her?)unlocken? Dat heeft echt compleet geen zin namelijk.

Feit blijft dat ik echt wel blij ben met de PS4-versie, want nu heb ik **een dikke fighter op de next-gens.** Maar ja, ík heb er geen 65 euro voor gedokt. Ik zie dan ook geen reden om, als je de normale Injustice al hebt, de Ultimate Edition ook te gaan kopen, helemaal niet als je als echte fan alle DLC al had aangeschaft voor de oorspronkelijke game. Het is als opnieuw beginnen, en dat is alleen leuk als het eerste keer niet bevredigend genoeg was.

Zal ik je tot slot een geheimpje verklappen over de PS4-controller? Die ligt opeens niet meer zo lekker in de hand als je urenlang alleen de D-pad gebruikt... *GASP!!!*

OORDEEL:

Alleen kopen als je het origineel niet hebt aangeraakt! Of bij cash teveel, natuurlijk.



TYPISCH DUITSE DEGELIJKHEID



Titel: Jett Rocket II: The Wrath of Takai
Platform: 3DS
Prijs: € 8,99

De Duitse ontwikkelaar Shin'en fabriceert al veertien jaar spellen voor Nintendo-systemen. Je kent ze misschien van ruimteschietspellen als **Iridion, Nano Strav en Nano Assault.** Het nieuwste spel van Shin'en heet Jett Rocket II en is net als de voorganger (die voor de Wii verscheen) geen schietspel maar een platformer.

Met een wat stijfjes bewegend en nogal random vormgegeven kereltje spring, beuk en





mag opnieuw trachten honderd gele rakkers te verzamelen. Wat een hele uitdaging is.

De Lums doen ook dienst als in-game betaalmiddel. Hiermee koop je hartjes, artwork, andere personages of hints die laten zien waar de Lums zich bevinden.

Zogezegd is de vormgeving heerlijk bizar (thema: eten, drinken en feesten). De begeleidende muziek is net zo prettig gestoord, zij het een tikje eentonig op den duur. Toch weten de enorme levelbazen en de verschillende, nieuwe skills je steeds opnieuw te verrassen en bij de les te houden. **Het maakt Rayman Fiesta Run een van de allerbeste endless runners van dit moment** en ideaal om even een verloren half uurtje mee te doden.

SCORE **85**

GEWELDIGE TEKENFILM, VERSCHRIKKELIJKE KUTGAME

Titel: Adventure Time: Explore the Dungeon Because I DON'T KNOW!
Platform: 3DS / PC / Xbox 360 / PS3 / Wii U
Prijs: € 39,99



Wie kent Adventure Time ondertussen niet? Deze populaire tekenfilm is vrolijk en kleurrijk, maar bevat dusdanige **bizarre en willekeurige humor** dat ook volwassenen er stiekem erg van genieten. Elke aflevering is hierdoor nieuw, origineel en onvoorspelbaar, en dat houdt de serie verrassend vers.

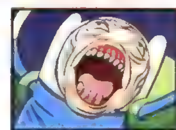


Des te minder snap ik hoe je een videogame hiervan zo ontzettend kunt verkloten. Adventure Time is de leukste, meest trippy en meest verfrissende tekenfilm in jaren en dan breng je verdomme een game uit die precies het tegenovergestelde is: **saai, langzaam, eentonig en oppervlakkig.**

Nou zijn dungeon crawlers over het algemeen niet erg van de afwisseling, maar deze Diablo- en Gauntlet-kloon is wel héél erg rechttoe-rechtaan, tot het lethargische aan toe. De dungeons zijn identiek en allesbehalve inspirerend en het vechtsysteem komt neer op één aanvalsknop spammen.

Dit is alles wat de tekenfilm niet is. Dat deze **licentierotzooi** gemaakt is door het normaal uiterst sterke WayForward, doet me wellicht nog wel het meest pijn.

OORDEEL:





zweef ik door zowel 2D- als 3D-levels, op zoek naar plezier. Dat kan ik niet echt vinden.

Technisch is dit wél een ijzersterke titel met fraaie beeldeffecten en strak lopende beeldverversing. De variatie in omgevingen, obstakels en uitdagingen is eigenlijk ook wel in orde. [illegible]. Het is moeilijk je vinger precies op zo'n ontbrekend ingrediënt te leggen. Misschien is het de ziel die ontbreekt.

Terwijl ik dit schrijf, moet ik denken aan Siemens-windturbines, Heidelberg-drukpersen, Bosch-vriezers en andere industrieel vervaardigde Duitse producten. Jett Rocket II past prima in dat rijtje.

Het spel steekt degelijk in elkaar, is technisch zelfs uitmuntend, maar voelt [illegible]

SCORE:



MINECRAFT MEETS SPELUNKY



Titel: Eldritch
Platform: PC / Mac
Prijs: € 11,99

De tweelingbroers David en Kyle Pittman werkten ooit aan games als BioShock 2 en Borderlands, maar zijn sinds kort voor zichzelf begonnen als Minor Key Games. Ze hadden blijkbaar geen zin meer om jarenlang aan AAA-games te pielen en polishen, en zijn in plaats daarvan **een radicaal rauwe richting** ingeslagen, ogenschijnlijk geïnspireerd door twee van de populairste indiegames die de afgelopen jaren zijn verschenen: Minecraft en Spelunky.



Het eerste wat je denkt als je aan Eldritch begint is: Minecraft. Niet zo raar natuurlijk, want ook in Eldritch moet je in first-person view je weg zoeken door random gevormde kerkers die zijn opgebouwd uit kubussen met grove textures en bevolkt door blokkerige monsters. Een andere overeenkomst met Minecraft is dat je ook in Eldritch niet te gemakzuchtig moet worden, want zelfs **de kleinste misstap kan het abrupte einde van je expeditie betekenen.**

Inhoudelijk heeft Eldritch veel meer van Spelunky. Net als in dat spel moet je in elke random samengestelde grot de uitgang bereiken, waarbij je vaak ook verticaal tussen etages moet wisselen, en random rondgestrooide gebruiksvoorwerpen kunt oppikken. In Eldritch zijn dat bijvoorbeeld sleutels, kompassen, munten, messen en pistolen (met beperkte munitie). Nog handigere voorwerpen kun je tegen een hoge prijs kopen in spaarzaam aanwezige winkeltjes. Als je zo'n winkeltje hebt gevonden zonder veel poen op zak, kun je ook in Eldritch de gok wagen om spullen te stelen en/of de winkeleigenaar te verslaan.

Als groot liefhebber van zowel Minecraft als Spelunky, **heb ik ruim negen mooie en spannende uren beleefd in Eldritch.** Maar er waren ook wel wat zaken die gingen irriteren, zoals een gebrek aan variatie in voorwerpen en omgevingen, de zeer lompe combat en enorme moeilijkheidsverschillen tussen de eerste, tweede en derde kerker.

Misschien doen de Pittmans er wijs aan hun volgende game toch weer wat meer te polishen, want hier had meer in gezeten.

SCORE:





WAAROM LAUNCHGAMES ALTIJD TEGENVALLEN

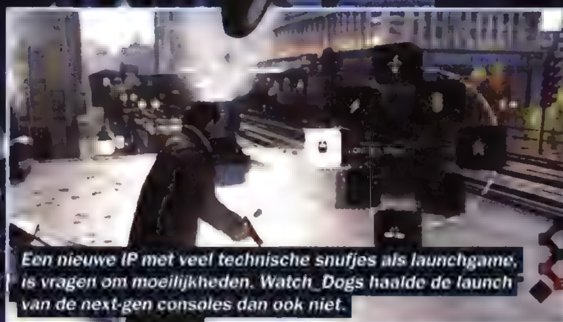
Yes!!! Je hebt je nieuwe console binnen, en het moment om de eerste games te spelen is eindelijk aangebroken. En... dan... valt het toch een beetje tegen. En dat is niet de eerste keer. Waarom zijn launchgames vrijwel nooit top en komen de echte next-gen krakers pas na een jaar bovendrijven? JJ zocht het uit.



Als je launchgames zou moeten beschrijven dan tikt de zin 'games die grafisch mooier zijn dan hun voorgangers, maar verder niks baanbrekends bieden' de spijker vrijwel op z'n kop. En dit geldt (zie kader), eigenlijk voor elke launch van de afgelopen, pak 'm beet vijftien jaar.

Wat is dat toch? Doen developers hun best niet bij de launch? Kan het technisch niet? Is er sprake van een vloek?

Een rondgang langs developers leert dat er een aantal zeer plausibele redenen/oorzaken zijn voor de middelmatige launch line-ups. Oorzaken die niet zo snel weggenomen zullen worden, waardoor we ons waarschijnlijk ook in de toekomst tevreden zullen moeten stellen met launchgames die de beloften niet helemaal inlossen.



Een nieuwe IP met veel technische snufjes als launchgame, is vragen om moeilijkheden. Watch_Dogs haalde de launch van de next-gen consoles dan ook niet.

"Er zijn plausibele redenen voor de middelmatige launch line-ups."

UPSPICEN

De belangrijkste oorzaak is dat vrijwel alle developers rond launch de games gelijktijdig voor zowel de next- als de current-gen games maken. Immers, de installed base van de current-gen is vele malen groter, en je alleen op de nieuwe consoles richten, staat gelijk aan commerciële zelfmoord.



Dat heeft tot gevolg dat je de game voor current-gen moet gaan ontwikkelen en het resultaat vervolgens moet upspicen naar next-gen. Technisch gezien kan het omgekeerde immers niet. Vandaar die enkel wat mooiere grafische beelden.



OP SAFE

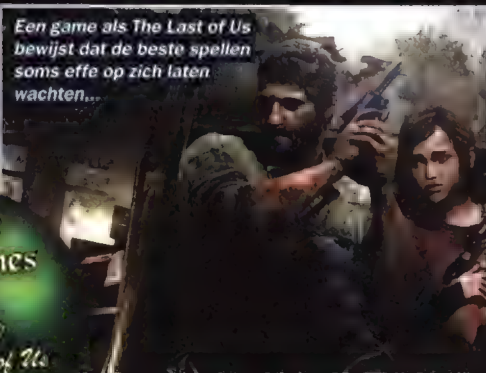
Tweede reden is dat developers pas zo'n anderhalf jaar voor het verschijnen van de next-gen een development kit ontvangen om mee te werken. En elk weldenkend mens begrijpt dat je in anderhalf jaar tijd niet de ultieme franchise uitvindt.

De derde reden tot slot is dat pas vlak voor de launch van de next-gen (en we hebben het dan soms echt over weken), bekend is wat de definitieve specs van de nieuwe machines zijn. Je moet dus in je ontwikkelproces zeer voorzichtig te werk gaan. Wilde en veeleisende ideeën zijn leuk, maar als de specs opeens toch anders zijn en dingen niet kunnen of meer tijd vergen om te implementeren, dan haal je de launchdatum niet (goed voorbeeld Watch_Dogs). En dus speelt men liever op safe.

Beste Games 2013
1. GTA V
2. The Last of Us
3. XCOM Enemy Within

SUBSIDIES

Een launchgame maken is dus een gecompliceerd proces met een aantal behoorlijk beperkende factoren. Maar als developers dat weten, waarom gaan ze dan toch voor die launchgame?



Een game als The Last of Us bewijst dat de beste spellen soms effe op zich laten wachten...

Nou, een console zonder games haal je niet in huis. En dus hebben Sony, Nintendo en Microsoft er alle belang bij dat er games gemaakt worden. En dus zullen ze andere ontwikkelaars met 'subsidies' en andere voordeeltjes proberen te verleiden.

En er zijn meer voordelen voor publishers. Er is rond launch minder concurrentie en eigenaars van nieuwe consoles kopen gemiddeld drie games tegelijk. Dan kan het dus lucratief zijn om een game te porten en zonder veel risico wat extra geld te verdienen.

Een splinternieuwe IP exclusief voor een console tijdens launch in de markt zetten, zal echter niemand doen (zelfs de first-party developers niet), wetende dat middelmaat (en dat is dus vaak niet te voorkomen) jouw nieuwe serie meteen brandmerkt. ✖

LAUNCH LINE-UPS

Bij het opsommen van de line-ups uit het (recente) verleden, zochten we naar exclusieve titels die de slagroom op de launch hadden moeten zijn. Kijk, en je zult tot je schrik moeten constateren dat de magere PS4- en Xbox One launch line-ups de vergelijking prima aan kunnen.

PlayStation 2: Ridge Racer V, TimeSplitters, Tekken Tag Tournament, Armored Core 2.
PlayStation 3: Genji, Resistance: Fall of Men, Ridge Racer 7, NBA 07.
Xbox: Halo Combat Evolved, Oddworld Munch Oddysee, Dead or Alive 3, Project Gotham Racing.
Xbox 360: Project Gotham Racing 3, Amped 3, Condemned: Criminal Origins, Kameo Elements of Power, Perfect Dark Zero, King Kong.
Wii U: New Super Mario Bros U, Ninja Gaiden 3, Nintendo Land, Sing Party, Sonic & All-Stars Racing Transformed, ZombiU.



King Kong



DUTCH GAME AWARDS 2013

HUPSAKEE, SAP OVER DIE VOGEL

Vorig jaar waren Awesomenauts en Fingle de grote winnaars. Verder wonnen in 2012 vooral onbekende games als, eeeh, tjaaaa, Youda Mystery en Nuclear Dawn. Wat dat betreft was de uitreiking van de Dutch Game Awards in 2013 al op voorhand een stuk interessanter.

Op 19 november 2013 streden grote namen om de felbegeerde Dutch Game Awards: **Reus** van Abbey Games, **Ridicilous Fishing** van Vlambeer, **Halo: Spartan Assault** van Vanguard Games, **Aviation Empire** van Little Chicken, **Toki Tori 2** van Two Tribes, **Momonga Pinball** van Paladin, **ibb and obb** van Sparpweed, **The Flock** van studentenbende Vogelsap en nog wat games.
Voor gamers die iets verder kijken dan de jaarlijkse FIFA, Mario en Call of Duty moeten daar toch wel wat namen tussen zitten die een belletje doen rinkelen. En dat geldt zeker voor PU-lezers die de Op Bezoek Bij-serie in dit blad trouw volgen. Het verschil in interessante titels tussen 2012 en 2013 is in elk geval tekenend voor de Nederlandse game-industrie, die dan ook razendsnel groeit en internationaal steeds meer aanzien krijgt.



De jongeman van Ostrich Banditos die de Award in ontvangst nam, voelde zich wat ongemakkelijk toen werd geïnsinueerd dat hij in z'n vrije tijd een uilenbeffer zou zijn.

NATTE OGEN

"Zo'n prijs stelt natuurlijk niets voor - totdat je hem wint", vertelde Rami van Vlambeer mij, zo'n tien minuten voordat Vlambeer op het podium werd geroepen om een Award voor Ridicilous Fishing in ontvangst te nemen.
Na de enorme successen en vele prijzen die Vlambeer inmiddels heeft ontvangen, dacht ik dat nog zo'n Nederlands prijsje erbij nauwelijks nog indruk zou maken. Maar die impact was er wel degelijk, zag ik even later aan Rami's natte ogen.
"Het hele Ridicilous Fishing-verhaal blijft voor ons natuurlijk een behoorlijk emotionele toestand", verklaarde Rami. Wie niet weet wat hij bedoelt, moet maar eens Googelen op 'Vlambeer' en 'clone'.
Interessanter in dit verhaal is dat op de avond van de prijsuitreiking ook nog eens de Android-versie van Ridicilous Fishing werd gelanceerd. "Ik zag op mijn notebook dat ie live ging, en had mijn armen voor een juichend gebaar in de lucht gegooid om dat te vieren. Precies op dat moment hoorde ik gejuich uit de zaal omdat we met hetzelfde spel de Award voor Best Mobile Game hadden gewonnen. Dat was toch best wel bijzonder hoor."

SAP

Ook best wel bijzonder was de manier waarop de mannen van Vogelsap hun blijdschap vierden toen hun nog-niet-helemaal-voltooide spel The Flock werd beloond met de Award voor Best Student Game. Dat geschiedde namelijk niet alleen door heel veel te springen (onder andere tegen het plafond) en te juichen, maar ook door sinaasappelsap over de Award - een plexiglazen uil - te gieten (zie de foto links op deze pagina).
"Nu weten mensen eindelijk waarom we de naam Vogelsap hebben gekozen", zo werd dit merkwaardige gedrag verklaard. "Precies, om dit moment met het gieten van sap over een vogel te kunnen vieren!"
Teamleider Jeroen van Hasselt zegt dat de Award echt ontzettend veel voor Vogelsap betekent. "We zijn hard aan het werk om The Flock nog een stuk beter te maken en uit te werken tot een volledige game. We hebben de uil goed afgedroogd, inmiddels staat hij bij ons op kantoor, en dat smaakt eigenlijk nu al naar meer, haha. Volgend jaar gaan we weer meedoen, maar dan voor de andere awards!"



De mannen van Vogelsap deden hun naam eer aan door (sinaasappel)sap over hun Award te gieten. Gelukkig heetten ze geen Spermadouche.

NIEUWE WINNAARS

De grootste winnaar van de Dutch Game Awards 2013 was Abbey Games, dat met hun debuutspel Reus drie van de belangrijkste Awards in de wacht sleepte. Dat strategiespel is wereldwijd dan ook zeer goed ontvangen en inmiddels meer dan 275.000 keer verkocht.
Verrassendste winnaar was de piepjonge studio Ostrich Banditos, dat met hun gepixelde cowboyavontuur Westerado twee Awards scoorde.
'Nieuwe' winnaars als Abbey Games, Vogelsap en Ostrich Banditos geven wel aan dat er naast gevestigde namen als Guerrilla, Triumph, Ronimo, Vanguard en Vlambeer veel gebeurt in het nog niet zo zichtbare, jongere gedeelte van de Nederlandse game-industrie. En geloof me, je kunt uit die hoek nog veel meer moois verwachten. Ik zeg: Action Henk.
En reken maar dat deze feestelijke viering van al die mooie games uit Nederland volgend jaar weer wordt overtroffen.

DE WINNAARS

Reus - Abbey Games (Best Overall, Best PC/Console Game, Best Entertainment Game Design)
Westerado - Ostrich Banditos (Best Art Direction, Best Browser Game)
Underground - Grendel Games (Best Serious Game, Best Applied Game Design)
Halo: Spartan Assault - Vanguard Games (Best Technical Achievement)
Aviation Empire - Little Chicken / KLM (Best Co-production)
Ridicilous Fishing - Vlambeer (Best Mobile Game)
Nott Won't Sleep - Claynote (Best Music & Audio)

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



Grootste flop 2013
3D support. Sony had het vorig jaar nergens anders over en nu zie je amper nog games met 3D support.

1 **Zombies hakken en Romeinen slachten is leuk, maar er gaat volgens Florian niets boven...**
- A) Een adrenaline shot van een goede racegame
- B) De tieten van Doutzen Kroes
- C) Een literblik Red Bull

2 **'Son of Rome is eerder een ... dan een ware zoon van Rome geworden'.**
- A) Mietje
- B) Bastaard
- C) Italiaanse transseksueel in een zomerjurkje

3 **Hoe voelde Jan zich tijdens het spelen van Zoo Tycoon?**
- A) Als een aap bovenop een rots
- B) Als de gynaecoloog van Kate Upton
- C) Als de eerste keer dat ie naar de hoeren ging

4 **JJ vindt CoD toffer; dat hadden we wel gedacht van die...**
- A) Pretentieuze pikkenpijper
- B) Brute befkoning
- C) Inhoudsloze lul

5 **Nu Jurjen is afgeslankt kan hij weer?**
- A) Z'n veters strikken zonder te puffen
- B) Z'n vrouw neuken met losse handen
- C) Met iedereen door één deur

6 **Wat was Arie Koomen z'n grootste grap?**
- A) Geblinddoekt de marathon van Spanbroek lopen
- B) De tenenkrommende Media Markt reclame
- C) Z'n dochter de naam Klaar geven

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP EEN
GRAN TURISMO 6-PAKKET
BESTAANDE UIT:
DE GAME GRAN TURISMO 6
GT6-TAS
GT6-KEYRING
GT6-iPHONE 5 HOESJE



STAR WARS TINY DEATH STAR

GRATIS

Prijs €0,00

18 december 2015 is het D-Day. Dan gaat de nieuwe Star Wars film, Episode VII, in première. Jan telt nu al de dagen af, maar houdt zich ondertussen zoet met een even lieflijk als grappig én gratis spelletje: Star Wars: Tiny Death Star.



We schrijven het jaar 2001, in ons eigen melkwegstelsel, op planeet Aarde. LucasArts brengt Star Wars: Bombad Racing uit. 'De maat is vol!', riep ik op dat moment door een verder leeg huis. Star Wars was op dat moment huge, en de uitmelkfabriek draaide overuren. De kiddy kartracer was op zichzelf geen onaardige arcade-game, maar de Star Wars-franchise was er echt met de haren bijgesleept. 'Schande!', bulderde ik boos vanaf mijn balkon. Een ekster vloog op. In de verte klonk een tram.



(Geen) zuurpruim

Inmiddels ben ik van mening dat sommige Star Wars-fans de franchise een beetje té serieus nemen. Dat gezever dat vroeger alles beter was, dat alles na de originele trilogie tot de categorie 'varkensstront' behoort en dat Disney 'hun' Star Wars wel verder zal verneuken... ik ga er niet in mee. Ook nu zullen de SW-puristen wel weer hoofdschuddend kennisnemen van Star Wars: Tiny Death Star. Die zuurpruimen missen dan een vreselijk charmant en verslavend spelletje dat zichzelf opvallend fris op de hak neemt. Bovendien blijft de game op heel veel punten juist trouw aan de rijke Star Wars lore.

Vergelijk het met het recent uitgebrachte LEGO Marvel Super Heroes, waarin studio TT Games zowel een ode aan Marvel brengt als het superheldenuniversum op de hak neemt.



Die stoere Vader mag dan een 'Lord' zijn, omgedraaid blijft ie een drol.

Retro Star Wars

Heel eerlijk: Star Wars: Tiny Death Star is wel een tikkie gemakzuchtig. Het is namelijk bijna één op één Tiny Tower, de leuke sim-game die ontwikkelaar NimbleBit in 2011 uitbracht. Tiny Death Star kent nagenoeg dezelfde principes en vormgeving, alleen dan met een likje, nee, emmers Star Wars verf er overheen gekukeld.

In opdracht van The Emperor en Darth Vader moet je een nieuwe Death Star bouwen want dat levert The Empire veel geld op.

Het zijn vooral de komische dialogen tussen The Emperor, Vader en zijn minions waardoor je direct als een pixelachtig blokje voor deze game zult vallen.

Geheel in retro-hipster style is deze game blokkerig vormgegeven, wat perfect past bij de old skool Star Wars vibe van de eerste trilogie.

Grappig & verslavend

Het gekke is dat je feitelijk niet zo heel veel meer doet dan woonetages bouwen en shops/zaken/cafetaria op elkaar stapelen. Daar moeten Bitizens in wonen en werken, en het is aan jou om de juiste personages in de juiste zaken aan het werk te zetten voor een optimaal resultaat. Iedere Bitizen heeft namelijk zo zijn of haar voorkeuren. En dat allemaal terwijl je in de tussentijd een lift bedient die nieuwe bewoners naar de juiste verdieping loodst.

Toch is de game, net als Tiny Tower, op een of andere manier reteverslavend en tikt de tijd ongemerkt weg. Uiteraard kun je echt geld betalen om zaken te versnellen, maar noodzakelijk is dat gelukkig nooit. Bovendien is er veel vrij te spelen, zoals grappige tussenfilmpjes die je verdient als je een bepaald level of doel hebt bereikt, evenals speciale personages die je Death Star in wording komen aandoen. En vergeet ook niet te luisteren naar de jazzy (lift)muziek met bekende SW-deuntjes. Voer voor Star Wars fans dus, zowel van voor als na de originele trilogie. ✪



Het heeft ook wel iets van een indiegame. Ik ben trouwens geen liefhebber van indies spelen, meer van indies eten.

> "Een verslavend spelletje dat zichzelf opvallend fris op de hak neemt."

weetje • weetje

Vind je aaibaarheid en Star Wars niet goed samengaan? Niet getreurd; in 2015 mag je weer knallen en dingen opblazen in Star Wars: Battlefront. Het betreft een reboot van de geliefde multiplayer-franchise met niemand minder dan DICE aan het roer.

SCORE **80**

Als je Tiny Tower al hebt gespeeld, voelt Tiny Death Star wel erg 'been there, done that'. Maar de goofy Star Wars-invulling is onweerstaanbaar.

JAN



Voor je 't weet is het zomaar een paar uur verder en ben je volledig opgezogen door de verrassende 'cuteness' van de Dark Side.

15+ UREN

3

BASICS
iOS / ANDROID / WINDOWS PHONE / WINDOWS 8
NIMBLEBIT / LUCASARTS
1 SPELER
OUT NOW

TOP TIEN

CONTROVERSIËLE GAME-MOMENTEN VAN 2013

Nieuwe consoles, nieuwe klassiekers en een nieuwe uitgever voor dit prachtblad. Ja, 2013 was wederom een turbulent jaar. Maar ook: vol controverse! Riooljournalist Graddus kruipt in de krochten van de gamebizz voor een spraakmakende top tien.



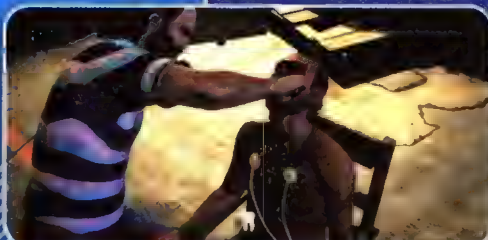
1 DE NON-VERKOOP VAN DE Wii U

Ach, Nintendo toch. Hun bedoelingen met de Wii U waren nog wel zo nobel. Het terugwinnen van de hardcore gamer, die ten tijde van de Wii teleurgesteld afdroop. Maar één tip: breng dan wel genoeg core games uit voor dat fucking apparaat!!!



2 GTA V'S MARTELSCÈNE

Ben ik een psychopaat? Hmmm, waarschijnlijker is dat tientallen miljoenen gamemoorden me immuun hebben gemaakt voor de schokkende martelscène in GTA V. Stiekem genoot ik er zelfs van! Raar, want bij de gemiddelde Disney-film hou ik het meestal niet droog...



3 INDIE = HET NIEUWE CASUAL GAMEN

Indie games. Persoonlijk heb ik het er wel effe mee gehad. Heetten dit soort simpele spelletjes tot voor kort nog gewoon 'casual games', tegenwoordig doet men net alsof we hier met een hogere kunstvorm te maken hebben. Pffff, je reinste hipsters-bull.



4 MICROSOFT'S U-TURN

Always online? Ja... of nee, toch niet! Tweedehands games? Neéééé... Ja! Mijn God, Microsoft leek wel een over vriendjes twijfelende tienerchick bij het uitstippelen van hun Xbox One-beleid. En die onzekerheid voelen gamers... Dus: geen U-Turn, maar een dikke, donkerbruine U-boot op het eigen Amerikaanse hoofd.





5 HET BESTAAN VAN RIDE TO HELL: RETRIBUTION

We leven in de Renaissance van de game-industrie. In plaats van tien kutspellen voor elke topper, tellen we een handvol klassiekers voor elke flopper. Het bestaan van Ride to Hell: Retribution - door PU.nl-boy Roy terecht met een 0,1(!) beoordeeld - is daarom een mysterie van Dan Brown-achtige proporties...

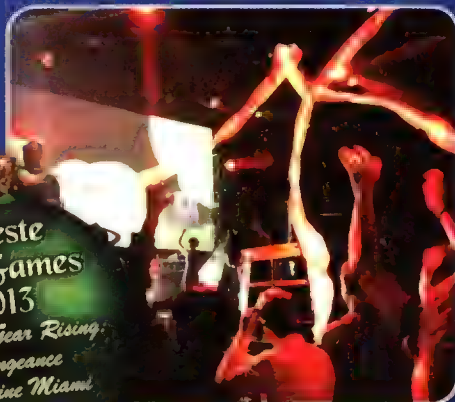
6 SONY'S 'KLANTENBINDING'

The Last of Us. Beyond: Two Souls. Gran Turismo 6. Damn, doet Sony nog effe aan klantenbinding zo in de herfst van de PlayStation 3-levenscyclus. Wat een shitload aan exclusives! Maarruuh, zijn ze de launch-titels voor de PS4 vergeten of zo?



7 DE WARGAMING E3-PARTY

Via de wandelgangen van het roddelcircuit kwam ondergetekende menig sappige quote over Wargaming's legendarische E3-party ter ore: Wouter die uit een rijdende taxi wil stappen, een met bierblikjes smijtende Jan... Rocksterren hoor, hier bij de PU.



8 XBOX ONE PAS IN 2014...

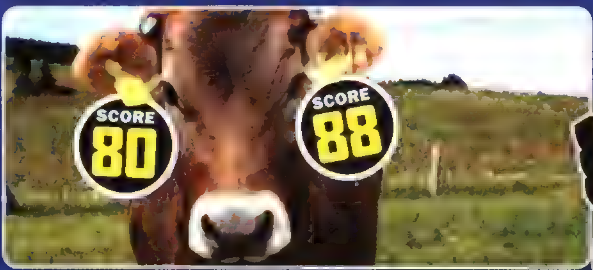
Ouch! Iedere Nederlander die de illusie had dat we met studio's als Guerrilla en Vlambeer internationaal iets voorstelden, kan er na het uitstel van de Xbox One niet meer omheen: op gamegebied zijn we gewoon keihard Derde Wereld...



Beste Games 2013
1. Metal Gear Rising: Revengeance
2. Hotline Miami
3. Super Mario 3D World

9 GÉÉN GOLD AWARD VOOR DE MELKKOEIEN

Je kon er de laatste jaren de klok op gelijk zetten. Scoorde Call of Duty een keer geen Gold Award, dan was het wel Assassin's Creed of Battlefield dat met het hoogste eremetaal aan de haal ging. Maar toen kwam 2013, en hebben de melkkoeien niet langer een gouden oorknop in...



10 DE POWER UNLIMITED

Faillissement van het HUB, onzekerheid... Game Over? Nee joh, Power UNLIMITED!

POWER UNLIMITED

PU 242 LIGT OP 21 JANUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GAAT TJEERD SAMEN MET TWINTIGDUIZEND ZWETENDE GAMERS IN EEN ENORME SPORTHAL ZITTEN.
- WORDT EEN WERELDBEROEMDE SCIENCEFICTION FRANCHISE EINDELIJK IN ERE HERSTELD.
- IS JAN OPVALLEND BLIJ MET EEN GEBROKEN ZWAARD.
- IS JURJEN 'GETUIGE' VAN EEN NIEUWE INDIE-TOPPER IN DE DOP.
- HEBBEN SYLVESTER STALLONE EN MEL GIBSON BEEF MET ELKAAR.
- GEVEN WE EEN GESCHIEDENISLESJE OVER WIJZEN EN KLIKKEN.
- BEZOEKT SAMUEL VOOR EEN TWEEDE KEER EEN SCHADUWRIJK KASTEEL.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



IS DE PU STRAKS HET HAASJE?

Jan is een gezelligheidsdier, een man van familiewaarden en tradities. En omdat hij nu ook chief is bij de PU, staat deze editie vol met kerstballen, -kaarten en -wensen. En nou niet boos worden dat wij te weinig tegengas hebben gegeven, want Jan wilde ter ere van de Sint het vorige nummer geheel in rijm maken, en dat hebben we toch maar mooi kunnen tegenhouden.
Alleen zijn we nu al bang voor Pasen, want Jan schijnt een afspraak met TNT te willen maken om alle postbodes de Paas-PU te laten verstoppen in plaats van door de bus te schuiven...

PATSER VAN DE MAAND

Eigenlijk is Florian de held van de maand omdat hij als eerste een PS4 én een Xbox One in zijn huiskamer had staan. En op zich hadden we hem die heldenrol best willen geven, maar toen we hoorden dat hij als een van de weinigen in Nederland een custom made witte controller voor zijn Xbox One heeft laten maken, waren we daar nèt effe te jaloers voor, en werd ie wat ons betreft de Patser van de Maand.



LUL VAN DE MAAND
GRADDUS

Vorige maand was Graddus de Lul van de Maand omdat hij tijdens een perstrip naar Zweden z'n telefoon in het vliegtuig had laten liggen. Inmiddels zijn we zes weken verder en heeft die dwaas nog steeds geen mobieltje! De man is dus al dik een maand vrijwel onbereikbaar, en da's best lastig, met name voor Ed, die 'm graag de huid vol wil schelden vanwege het missen van allerlei deadlines. Of zou die gast het daarom doen? Nee, toch Graddus, zo ben je niet hè...





POSEURS VAN DE MAAND

Kijk, heeft de masterclass van Jan toch z'n vruchten afgeworpen. Vorige maand heeft ie iedereen namelijk nog eens uitgelegd wat er bij een goede foto voor deze rubriek allemaal komt kijken. Er moet dynamiek inzitten, humor en een verhaal... zo simpel is het. Natuurlijk kunnen onze PU-redacteuren dat de eerste keer nog niet alleen, dus hielp Jan effe mee. Maar we mogen toch hopen dat we volgende maand eindelijk eens een goede foto aangeleverd krijgen waar Jan NIET op staat.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

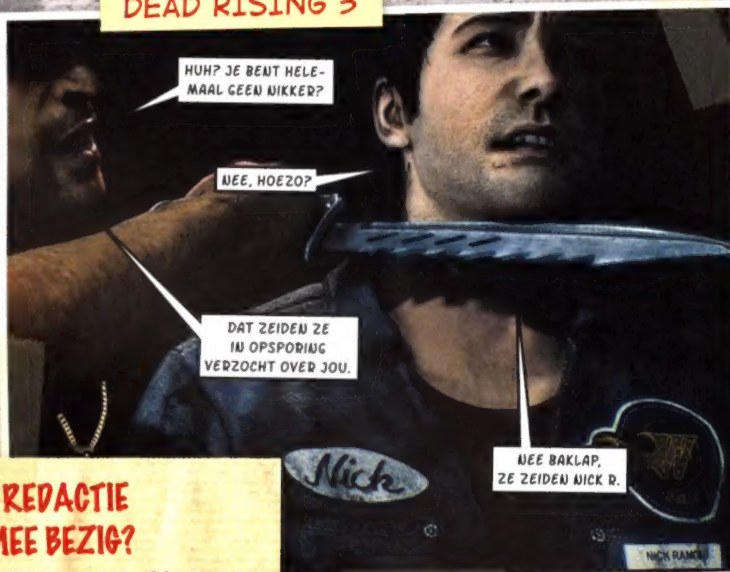



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT DEAD RISING 3



COLLEGA'S VAN DE MAAND

Eindelijk hebben we het bewijs dat Graddus en Tjeerd inderdaad samen in hetzelfde voetbalteam zitten. Alleen hadden wij spits Tjeerd eerder gezien als klemvaste keeper en doelman Graddus als een soort Frank Demouge-achtige stormram-spits. Misschien zou dat ook beter zijn, want Tjeerd scoort nooit en Graddus laat de ene na de andere bal uit z'n vingers glippen.
Ach, om met Louis van Gaal te spreken: 'wat maakt 't allemaal uit; als je maar lol hebt'.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

- **12%** Voor het eerst sinds zeven jaar de Xbox 360 en PS3 minder aandacht geven dan onze partner.
- **7%** Wat niet wil zeggen dat we onze partner veel aandacht gaven. Hé, de PS4 unboxen of met je vriendin uit eten gaan...
- **14%** Keihard ons best doen, maar in zowel FIFA als PES met Ajax niet van Barcelona kunnen winnen.
- **10%** Inzien dat je niet Forza en Need for Speed door elkaar moet spelen. Auto's op de baan houden of er vanaf rammen zijn heel andere disciplines.
- **9%** Eén dag lang van Duitsland houden.
- **10%** Benieuwd of Jan ook dit jaar op de E3 weer 'Viva Hollanda' gaat roepen ondanks de niet al te positieve ontvangst van Killzone: Shadowfall in de VS.
- **13%** Zien dat PSV het zowel bij de hardware als op het voetbalveld slecht doet.
- **8%** Beseffen dat spelervaringstechnisch (mooi woord voor Scrabble) de Wii U de échte next-gen titels brengt.
- **11%** Lachen om JJ die nu pas begrijpt dat Graddus en Willem van der Meulen een en dezelfde persoon zijn. JJ vroeg steeds aan Ed om 't mailadres van Graddus, en begreep maar niet waarom hij dat van een zekere Willem kreeg.
- **6%** Ervaren dat geknifed worden in CoD: Ghosts op de next-gen ook kut is, ook al ziet het er vele malen mooier uit.



DINGEN DIE FOUT KUNNEN GAAN ALS JE SANTA OM EEN NEXT-GEN VRAAGT

- Je krijgt de PlayStation 4 in plaats van de gewenste Xbox One, want snel honderd euro verdienen, daar zegt zelfs de Kerstman geen nee tegen.
- De schoorsteen is te klein voor de Xbox One. Dat geldt overigens voor negentig procent van de schoorstenen.
- Je krijgt geen game bij je nieuwe next-gen, want hé jullie wisten toch allemaal te vertellen dat de launch line-up zo matig was... en de Kerstman geeft alleen toffe shit.
- Je krijgt een PS4, maar niet met Killzone maar met Knack. Santa herinnerde zich alleen dat je een game met een 'K' wilde...

VETSTE KAR VAN DE MAAND

Autofreak Florian kwam tijdens het PS4 launch-event met een wel heel tof karretje aangereden. Dat hadden we niet verwacht toen ie zei dat z'n eigen bolide ter reparatie bij de garage stond en dat ie de auto van z'n moeder moest lenen. Vooral Ed wil graag eens kennismaken met deze ongetwijfeld stoere MILF.



DOMBO VAN DE MAAND

Dat JJ geen groot liefhebber van GTA is, weten we inmiddels. Daarin is met deel 5 echter verandering gekomen, want eindelijk voelde hij zich in de wereld van Rockstar thuis en zat er genoeg tempo in het spel voor deze ADHD-junkie. Helaas verneukte deze GTA n00b de pret dan weer door GTA Online, GTA V Online te noemen in Aan Het Spit van vorige maand. En omdat iedereen dat spel speelt, zag iedereen die fout ook meteen (Ed iets te laat, helaas).
Voor straf moest JJ vijfhonderd keer opschrijven: 'Ik mag GTA Online niet GTA V Online noemen'. En je begrijpt, daar had ie zin in... Als extra straf voor JJ nog een fotootje dat Wouter en Tjeerd kiekten onderweg naar Duitsland.









SCHOONSTE KAR VAN DE MAAND

Jan komt echt nóóit met de auto naar de redactie, maar toen ie hoorde dat er twee dames van Need for Speed langskwamen om een auto van een willekeurig redactielid GRATIS te wassen, stond die dag héél toevallig ineens z'n Volvootje voor het pand geparkeerd. Jan was zeer tevreden met het eindresultaat, al mompelde hij toch nog effe dat ie graag had gezien dat de dames ook hadden gezogen...

HET GROTE FRAMEDROP JAAROVERZICHT 2013!

MET UW GASTHEER: JORDI PETERS













NU BEN JE ZE ALTIJD KWIJT ALS JE ZE NODIG HEBT, MAAR NA DE APOCALYPS ZUL JE OM DE HAVERKLAP SCHAREN EN TAPE VINDEN.

PERFECT

JOEL! JOEL! DEZE OOK NOG!!

SNAP SNIP



ONDANKS HAAR NIEUWE, REALISTISCHER GEPROPORTIONEERDE VERSCHIJNING, IS LARA EIGENLIJK GEEN SPAT VERANDERD.



CALL OF DUTY HAD EINDELIJK EEN GELAAGD EN EMOTIERIJK PERSONAGE.





EN TOT SLOT: DIT MARKEERT HET *10-JARIGE* JUBILEUM VAN FRAMEDROP IN ONS ALLER POWER UNLIMITED! JAWEL! MOOI DAT IK DAARNET EEN GEOPENDE FLES CHAMPAGNE ZAG STAAN OP DE VORIGE PAGINA, MAZZELAAR DIE IK BEN.

